HOTD 6
HIGHSCHOOL OF THE DEAD
6
história: DAISUKE SATO
arte: SHOUJI SATO

HIGHSCH THE DEAD

HIGHSCHOOL OF THE DEAD

6

história
DAISUKE SATO

arte
SHOUJI SATO

HIGHSCHOOL OF THE DEAD
ANTERIORMENTE...
"Eles" comem gente.
Quem é mordido por
"eles" vira um "deles".
Só uma mordida já basta.
E a única forma de acabar com
"eles" é detonando a cabeça.
Quando o surto alcançou a escola, Takashi e Rei conseguiram sobreviver, mas Hisashi foi mordido e morreu. Juntos com Busujima, com a doutora Shizuka e com a dupla de CDFs Takagi e Hirano, eles saíram da escola. O grupo concordou em descansar na casa da misteriosa amiga da doutora Shizuka. na mesma noite, Takashi e Hirano decidiram salvar Alice e um cãozinho! A mansão dos pais de Takagi foi invadida depois de um forte pulso eletromagnético! Quase todas as coisas eletrônicas não funcionam mais! O grupo fugiu com o objetivo de procurar os pais de Rei e se alojaram no shopping center da cidade, onde conheceram a jovem policial Asami, que perdeu as esperanças de receber reforços...
TAKASHI KOMURO
Aluno do 2º ano.
É apaixonado por
Rei desde criança.
REI MIYAMOTO
Repetente do 2º ano.
Quando criança, prometeu
se casar com Takashi.
Namorava Hisashi Igou.
SAEKO
BUSUJIMA
udante do 3º ano
campeã nacional
de kendô.
SHIZUKA
MARIKAWA
Médica da escola.
Também é a motorista
do grupo.
AYA TAKAGI
CDF do 2º ano.
Amiga do otaku
Kouta Hirano.
KOUTA HIRANO
Otaku do 2º ano.
O mais experiente
no assunto "fim
do mundo".
MORTO EM COMBATE
HISASHI IGOU
Aluno do 2º ano, era
namorado de Rei. Foi
morto no Volume #1.
PROFESSOR
SHIDOU
Professor do 3º ano.
Mau caráter, é odiado por
Rei e outros alunos.

ÍNDICE

Tradução: Alexis Tadayoshi

Letras:
Diego M. Rodeguero

Edição e Adaptação:
Beth Kodama

GUH...
VOCÊS SE ACHAM MUITO ESPERTOS...
ACT.23 DEAD LOVERS
PENSAM QUE SOU IDIOTA...
OLHA SÓ...
PARECE ATÉ QUE PREPARARAM TUDO PRA MIM.
EU CONSIGO... EU POSSO...
ACABO COM QUALQUER MONSTRO QUE VIER.
TCHAC
TAP!
TAP!
TAP!
TAP!
NÃO ABRA A PORTA!
GLUP!
PARE!

AFI-
NAL...

CLICK

OOH...

OOH...

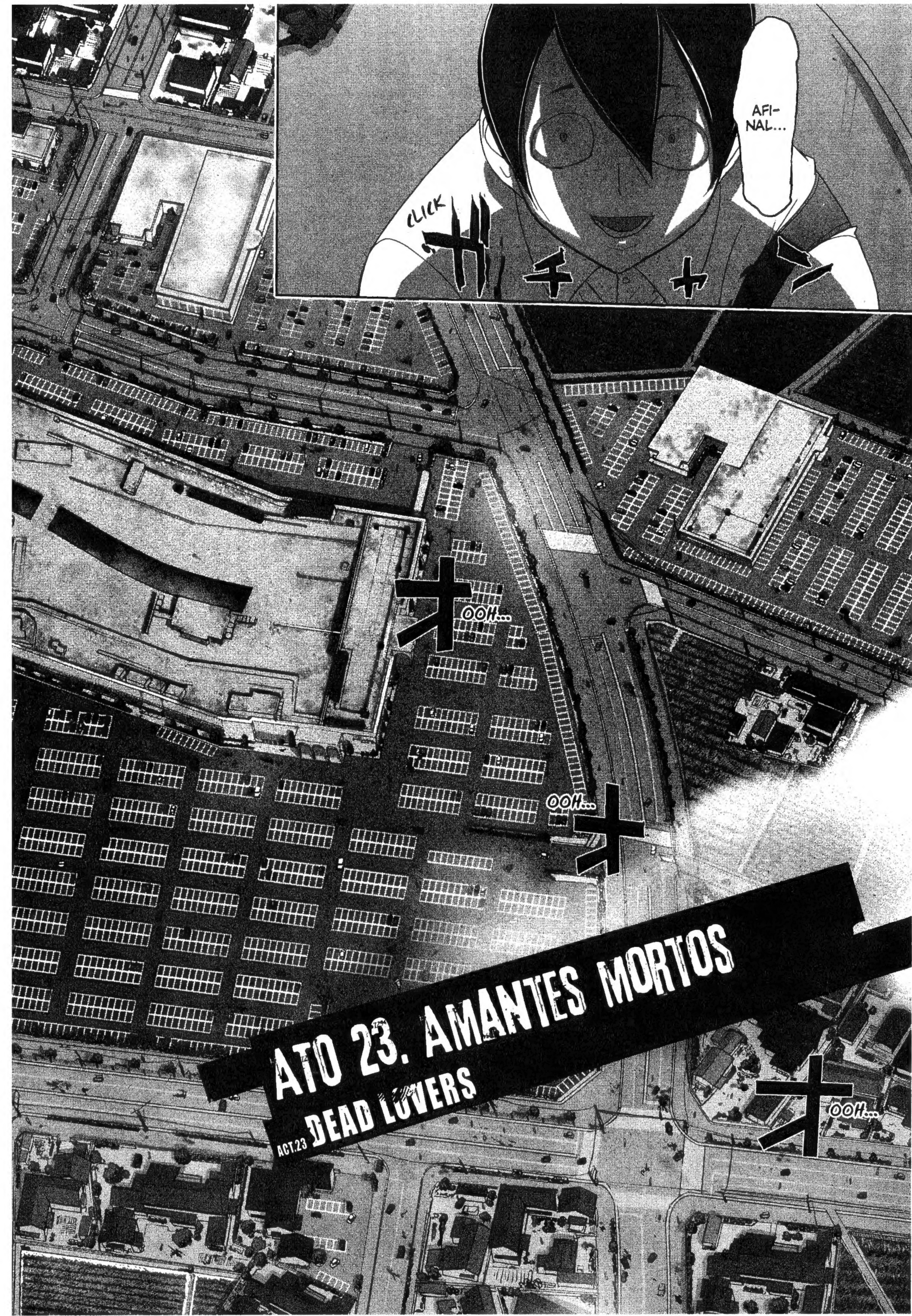
OOH...

ATO 23. AMANTES MORTOS

ACT.23 DEAD LOVERS

GOOOOOOH

...EU POSSO !!

BLAM!

QUERO REPASSAR ALGUMAS COISAS ANTES DE CONTINUARMOS!

NÓS TÍNHAMOS UM PLANO!

MAS ELE JÁ TEVE QUE SER ALTERADO! O PRAZO DE "AMANHÃ DE MANHÃ" PASSOU PARA "AGORA, IMEDIATAMENTE"!

ISSO SÓ PROVA...

...QUE NADA GARANTE QUE AS COISAS CORRERÃO CONFORME O PLANEJADO!

HM...
HM...
GUH
PORTANTO, SERIA BOM TER UM PLANO "B".
RE-VENDO NOSSO OBJE-TIVO, KOMU ...
DIGO, TAKASHI ...
VAP!
O OBJETIVO É LOCALIZAR OS SEUS PAIS E OS DA MIYAMOTO-KUN!
HUNF!
....

HM!
SIM. O PLANO É SAIRMOS TODOS PELA ESCADA DE EMERGÊNCIA DO SEGUNDO ANDAR, DEPOIS QUE EU E O HIRANO CHECARMOS SE ESTÁ SEGURO.
OU NÃO É?
DAÍ, SEGUIREMOS PARA A CASA DE UM DE VOCÊS DOIS. CHEGANDO LÁ, SE LOCALIZARMOS SEUS PAIS, PASSAMOS PARA O SEGUNDO OBJETIVO DO PLANO, QUE SERIA ENCONTRAR UM LOCAL SEGURO PARA TODOS!
CASO CONTRÁRIO...
VAMOS PROCURÁ-LOS NOS LUGARES ONDE ELES POSSAM ESTAR. OU SEJA, A DELEGACIA LESTE E A ESCOLA PRIMÁRIA DE ONBETSU!
ERR...
ERR...
E... SE NÃO ESTIVEREM NESSES LUGARES TAMBÉM...?
TADAM!!

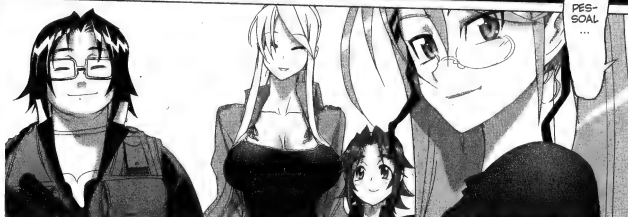
SE NÃO ESTI-VEREM ...
GUH!
NÃO GOSTARIA QUE ISSO ACONTE-CESSE...
...MAS ACABA AÍ!!
DEPOIS DISSO... VOU PASSAR A PENSAR SÓ EM SOBRE-VIVER COM VOCÊS.
DE-SISTIRIA DE SEUS PAIS?
DE-SISTIR? JAMAIS!
MAS... NÃO HAVERIA MUITO O QUE FAZER, NÉ?
THUP
THUP
MOSH
MOSH
HÁ, HÁ!

SENDO ASSIM, RESTA PENSAR EM COMO FAZER ISSO... SUPONDO QUE VAMOS USAR AS BICICLETAS PARA NOS LOCOMOVER...
...COMO ACHA QUE DEVEMOS AGIR, HIRANO-KUN?
EU LI EM JORNAIS QUE, NA TERMINOLOGIA MILITAR, AS REGRAS QUE DEVEM SER SEGUIDAS NESTE TIPO DE AÇÃO SE CHAMAM...
R.O.E!
RULES OF ENGAGEMENT! OU REGRAS DE ENGAJAMENTO!
TADAM!
O QUE QUEREMOS É LOCALIZAR E NOS JUNTAR AOS PAIS DO KOMURO E DA MIYAMOTO!
OU SEJA, PRECISAMOS AGIR DE ACORDO COM O OBJETIVO!!
TCHAC
OOO...
WOOO...
NO NOSSO CASO, TEREMOS QUE AGIR COMO UM VERDADEIRO BATALHÃO DAS FORÇAS ESPECIAIS SE INFILTRANDO EM TERRENO INIMIGO!!

HMM...
VAMOS EVITAR AO MÁXIMO O CONTATO FÍSICO COM "ELES"!
SE DERMOS DE CARA...
GUH!
A REGRA É FU-GIR!
E...
...SE TIVER QUE ENFRENTAR...
AU!
NUNCA GRITAR OU SAIR ATIRANDO A ESMO, NÉ...?
SÓ DE OUVIR ISSO, DÁ PRA SABER QUE VAI SER BARRA PESADA. NÃO ME SINTO BEM EM ENVOLVER VOCÊS NISSO...
A REI FALOU TUDO.

COMO EU JÁ DISSE, OS INTERESSADOS AQUI SOMOS EU E ELA.
NINGUÉM É OBRIGADO A VIR COM A GENTE!!
VOCÊ DIZ ISSO A ESTA ALTURA DO CAMPEONATO?
AI, AI...
POR ACASO, VOCÊ TÁ COM MEDO, TAKASHI ONII-CHAN?
VAP VAP
OLHA, EU TAMBÉM TENHO MEDO DE SAIR LÁ FORA, MAS PREFIRO ISSO A ME SEPARAR DE VOCÊS...!
JÁ MONTEI UM ACESSÓRIO PRA COLOCAR NA ITHACA!
CLANCH!
.........!

VOCÊ OUVIU...
...NÉ?
PES-SOAL ...

VALEU
MESMO.

AQUI ESTÁ.
MAS, COMO EU FABRIQUEI ISSO COM GRAMPOS DE BICICLETA, DISCOS DE FREIO E UM ESPETO DE CHURRASCO...
...É PROVÁVEL QUE SÓ DÊ PARA USAR UMA VEZ.
TCHAC
É O BASTANTE... PELO MENOS É MAIS UMA OPÇÃO DE SOBREVIVÊNCIA.
HU, HU!
HU!
"OPÇÃO DE SOBREVIVÊNCIA"! QUEM DIRIA OUVIR ISSO DE VOCÊ... TÁ SE DEIXANDO ENVENENAR, HEIN, KOMURO?
GRAÇAS A UM CERTO ALGUÉM QUE MANJA MUITO SOBRE ISSO, NÉ?!
ERR...

E EU? NÃO VOU TER UMA ARMA?
V-VOCÊ NÃO PRECISA, ALICE-CHAN! P-POR-QUEEEE...
PORQUE EU SOU A SUA ARMA! EU AQUI, Ó!
E O KO-MURO E O ZEKE TAM-BÉM!
TADAM!!
* IMAGINAÇÃO DELA
PLIM
POR ISSO, VOCÊ NÃO PRECISA CARREGAR ARMA NENHUMA!
PLIM
ENTEN-DI...!

ATÉ QUANDO...
ARGH!
SAYA-CHAAAN!!
THUMP!
...ELA NÃO VAI PRECISAR DE UMA ARMA?
NÃO SEI. PELO MENOS, POR ENQUANTO, NÃO.
"POR ENQUANTO", NÉ...?
ESCUTA...
VAI FALAR DA ASAMI-SAN?
É... POR QUE VOCÊ NÃO FALA COM ELA MAIS UMA VEZ?
MAS ELA ME CHAMOU DE BALOFO QUATRO-OLHOS.
POF
ÀS VEZES, A GENTE FALA SEM PENSAR QUANDO TÁ NERVOSO.
PIOR É NÃO FALAR E SE ARREPENDER DEPOIS.

OH!
É, NÉ?
É... VOCÊ TÁ CERTO... TEM RAZÃO!!
GUH!
HMM...
VAI CORRENDO! RÁPIDO!
DASH!
SCRIII...
AH...
DEVE SER MESMO "MUITO ÚTIL" TER UMA POLICIAL COM A GENTE, NÉ?
QUE FOI?
TAP TAP TAP TAP

EU SEI QUE ISSO É UM TALENTO SEU E TALVEZ ATÉ SEJA UMA COISA BOA, MAS, AGORA, ESTÁ ATRAPALHANDO!! ALIÁS...
...O QUE PRETENDE FAZER COM AS OUTRAS DUAS?
TIC TIC TIC
OS DOIS MAIORES GERADORES DE CONFLITOS SÃO O DINHEIRO E O SEXO, SABIA?!
ARF
ARF
ARF
POYOOOM
S... SEXO...? AH, HÁ... HÁ, HÁ, HÁ...
NÃO ENCHE!!
GLUP!
GRRR...!
......!?

......
ASAMI É UMA INÚTIL, MESMO.
SE ESFORÇA TANTO, MAS DÁ TUDO ERRADO.
ASAMI ATÉ LEVOU UM FORA DO NAMORADO, SÓ FAZ BURRADA COMO POLICIAL...
ATÉ O KOUTA-SAN EU PERDI.
......
SNIF...
SE NADA VAI DAR CERTO, MESMO, POR QUE NÃO MORRO DE VEZ ...?
PRONTO, CHEGAMOS. SE SENTE BEM?
SIM, ESTOU BEM.
AH...
O QUE ESTÃO FAZENDO AÍ? É PERIGOSO FICAR NA BEIRADA!
POF
POF
OH... OLÁ.
O QUE FAZ POR AQUI, POLICIAL?

AH, BOM...
HE, HE, HE...
EU SÓ VIM... DESCANSAR UM POUCO.
MUITO OBRIGADO POR TUDO QUE TEM FEITO POR NÓS.
SE NÃO FOSSE VOCÊ, EU NÃO ESTARIA VIVA AGORA.
IMAGINA! O QUE É ISSO! ASAMI... QUER DIZER, ESTA OFICIAL NÃO FEZ NADA!
FUP! FUP!
わははは
FOI TUDO GRAÇAS AO KOUTA-SAN E AOS OU-TROS...
NÃO SEJA MODESTA.
O PESSOAL LÁ DEBAIXO ESTARIA PERDIDO SEM VOCÊ.
ARF...!
ARF...!
HÃ ...?
CLARO QUE NÃO. ELES SE VIRAM MUITO BEM SEM A ASAMI...
ASAMI-SAN!!

ARF
...!

ARF
...!

KOUTA...
SAN
...?

GUH...

ASAMI-
SAN!!

VENHA
COM A
GENTE!!

TADAM!!

AH...
COM VOCÊS...?
SIM!
AH!
NÃO! NÃO POSSO!
ASAMI NÃO PODE!
ERR...
あせ
ERR...
あせ
ERR...
あせ
ERR...
ERR...
ASAMI NÃO QUER MAIS SER POLICIAL! POR ISSO, NÃO SERVIRIA DE NADA PARA VOCÊ, KOUTA-SAN...
E VOCÊS PRECISAM DE GENTE QUE...
ERR...
P...
PORQUE, KOUTA-SAN, EU NÃO...
AH...
VOCÊ, KOUTA-SAN, SERIA...
SNIF
ぽろ
SNIF
ぽろ
VOCÊ, KOUTA-SAN...
SNIF
ぽろ
KOUTA-SAN...

EU QUERO, SIM.
NÃO ENCHE!!
LEVE A ASAMI COM VOCÊ!
OUVIU?!
PORRA!!
EU QUERO FICAR AO SEU LADO, KOUTA-SAN!!
GRAB!

GLUP!
KOU-TA-SAN?!
DASH!
VA-MOS!!
QUE INVEJA DESSES JOVENS.
INVEJA POR QUÊ? ÉRAMOS IGUAIZINHOS QUANDO TÍNHAMOS A IDADE DELES.
QUERIA TER TIDO UMA FILHA COMO ELA...
TE-REMOS, SIM. EM OUTRA VIDA...

THUM
AAAAAH!
PUF
PUF
PUF
ACT.23 END

WHAP
WHAP
WHAP
ACT.24 Dance with DEAD's
TAIEI
SHOPPINGTO
(*) SHOPPING CENTER TAIEI — TOKONOSU
WHAP
WHAP
WHAP
WHAP
WHAP

O V.A.N.T. RECONHECEU CORRETAMENTE! HÁ PEDIDO DE SOCORRO NO TETO DO SHOPPING LOCALIZADO QUATRO MIL METROS ADIANTE...
TAM-BÉM HÁ SINAIS DE PES-SOAS POR PERTO!!
WHUM!
WHUM!
WHUM!
SÃO MAIS DAQUELAS COISAS?
....

CONFIRA COM O F.L.I.R. NO MODO INFRAVERMELHO!
......
RADIAÇÃO DE CALOR DETECTADA!! ESTÃO VIVOS!!
CLICK
WHAP!
WHAP!
WHAP!
HÁ GENTE VIVA NAQUELA LAJE!!
LANÇADOR 6! LANÇADOR 6! AQUI FALA OBSERVADOR 1! LOCALIZAMOS TRÊS SOBREVIVENTES! ESTÃO ENCURRALADOS PELOS "ALVOS"!
CÂMBIO!

WHAM!
LANÇADOR 6 PARA TODAS AS NAVES! HÁ UM GRUPO AVANÇADO DE "ALVOS" BEM PRÓXIMO DOS SOBRE-VIVENTES! UTILIZEM APENAS ARMAMENTO LEVE NAQUELA DIREÇÃO!
REPETINDO, USEM APENAS ARMAMENTO LEVE! LIMITEM O RAIO DE AÇÃO DO CANHÃO AU-TOMÁTICO PARA NÃO ACERTAR OS SOBRE-VIVENTES!
LANÇADOR 1 PARA LANÇADOR 6, FAZENDO APROXI-MAÇÃO À LAJE...
FOGO!!

RÁ-TÁ-TÁ-TÁ-TÁ!
OBSERVADOR 1 PARA LANÇADOR 6. AVISTAMOS GRUPO DE "ALVOS" SEGUINDO EM DIREÇÃO À LAJE DO PRÉDIO PELA ESCADA DE EMERGÊNCIA!
WHAP!
WHAP!
LANÇADOR 6 PARA LANÇADOR 1, DESTRUA A ESCADA DE EMERGÊNCIA COM UM MÍSSIL.
WHAP!

ENTENDIDO! LANÇADOR 1 PREPARANDO 96M. MIRANDO ESCADA DE EMERGÊNCIA...
FOGO!!
BOH!!
BOOM!!

WHAP
LANÇADOR 6 PARA OBSERVADOR 1, RELATE SITUAÇÃO DOS SOBREVIVENTES.
WHAP
WHAP
OBSERVADOR 1 PARA LANÇADOR 6, A ESCADA DE EMERGÊNCIA FOI TOTALMENTE DESTRUÍDA!
AINDA ESTÃO EM PERIGO! "ALVOS" SE APROXIMANDO!
ENTENDIDO!
THUMP!
ZAK!
WU!
O QUE EU FIZ PARA MERECER ISTO?!
WUU...
OAA...
GIRRRG

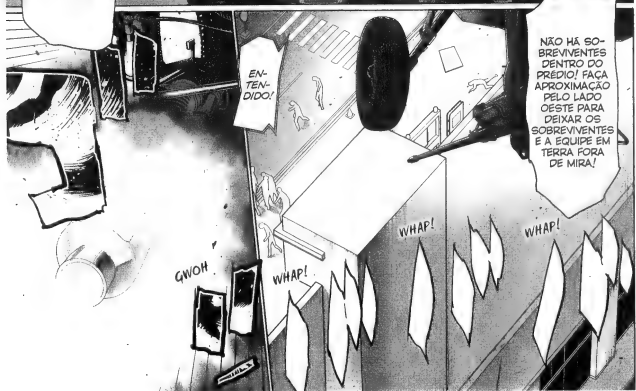
MAS QUE DEMORA! DESSE JEITO, A GENTE NÃO VAI AGUENTAR!!
THUNC!
CALA A MATRACA E VÊ SE LUTA!
TÁ-TÁ-TÁ-TÁ!
B-B-BUM!
KYAAAH!

WOOSH!!
KYAH!
......!!
LUTA TAMBÉM, CARAMBA!
WUSH
WUSH
WUSH
É PRA SEGURAR NISSO?!
NÃO! OLHA!

ZAAAAP!
ZAH!
HÃ?
HÃ?
NÃO SE MEXA!
TCHAC!
QUÊÊÊ?
POR QUE EU?!

IRGH...!
BOOM!
......
WUSH!
WUSH!
WHAP
WHAP
WHAP
ZAH!

TEM MAIS ALGUÉM DENTRO DO PRÉDIO?!
É PERIGOSO! FIQUEM ABAIXADOS!
NÃO! TODOS...
TODOS SE FORAM ...!!
ZAH!
RÁ-TÁ-TÁ-TÁ
ZAH!
RÁ-TÁ-TÁ-TÁ
RÁ-TÁ-TÁ

!
OAA...
あ
あ
AAA...
あ
UUU...
あ
あ
う
UOAAA...
DROGA! É ALI!
CAÇADOR 6 SOLICITANDO APOIO PARA LANÇADOR 6! DESTRUA A PORTA QUE DÁ NA LAJE DO PRÉDIO!
NÃO HÁ SO-BREVIVENTES DENTRO DO PRÉDIO! FAÇA APROXIMAÇÃO PELO LADO OESTE PARA DEIXAR OS SOBREVIVENTES E A EQUIPE EM TERRA FORA DE MIRA!
EN-TEN-DIDO!
WHAP!
WHAP!
WHAP!
GWOH

BUM!
BUM!
BUM!
BOOM...
WHAP
WHAP
WHAP
EQUIPE 2! MIRAR NOS "ALVOS" LOCALIZADOS A TRINTA METROS!
USEM GRANADAS!
PRONTO!
TCHAC
TCHAC

FOGO!!
SWISSSH
BOOM!!
OAAA...
OOO...

B-BANG!
BANG!
BANG!
B-BANG!
ZAH...
ZAH...
WHAP
TODOS OS "ALVOS" FORAM ELIMINADOS DA LAJE. ÁREA LIMPA.
WHAP
WHAP
ZAH
GATCH

BOM TRABALHO, CIDADÃOS.
はあぁぁあ
UUUUFA...
......
AH! IMAGINA...
FUP!
AH. VA-LEU.
JÁ VAMOS TIRÁ-LOS DESTE LUGAR.
GASH
CLICK
CLICK
WR. GATO

COMO CONSEGUIRAM CHEGAR ATÉ AQUI?
FUUU...!
VIEMOS DO PORTA-AVIÕES QUE ESTÁ ANCORADO NA COSTA. UM AVIÃO NÃO TRIPULADO DE RECONHECIMENTO OS LOCALIZOU.
É SÓ RECEBERMOS ORDEM, QUE VAMOS PARA QUALQUER LUGAR.
TLIM
NÃO É ISSO... É QUE DISSERAM QUE TODOS OS EQUIPAMENTOS FORAM PRO SACO, POR CAUSA DO TAL ATAQUE POR PULSOS ELETROMAGNÉTICOS OU SEI LÁ O QUÊ.
ORA, COMO SOUBERAM DISSO?
UM MÍSSIL EXPLODIU SOBRE O MAR E AFETOU MUITAS REGIÕES.
O QUE É UM PROBLEMA, PORQUE OS "ALVOS" TÊM APARECIDO EM TUDO QUANTO É LUGAR.
MAS... DE ONDE CIVIS COMO VOCÊS CONSEGUIRAM ESSA INFORMAÇÃO?
PELO QUE EU SAIBA, A INFRAESTRUTURA DE COMUNICAÇÃO POR ESTAS REDONDEZAS FOI TOTALMENTE COMPROMETIDA.
NÃO É NADA DISSO! FORAM UNS GAROTOS DA PESADA QUE VIERAM FALANDO ISSO...
GAROTOS? ELES AINDA ESTÃO NO PRÉDIO?!
NÃO. FORAM EMBORA.

FORAM EMBORA? SOZINHOS?
SEM A AJUDA DE VOCÊS, ADULTOS?
BOM... COMO POSSO DIZER?
AQUE-LAS CRIAN-ÇAS...
あははは
AH, HÁ, HÁ, HÁ, HÁ...
ELAS NÃO SÃO NOR-MAIS...
PFFF...

HORAS ATRÁS...

NÃO ME ENCHE O SACO!!
THUD!
KILLTIME

ZLUB...
TOF!
NÃO... TÁ BRINCANDO, NÉ?
KYAAAAAH!
TÁ BRINCANDO!!
AAAAH...
HÃ...
HÃ, HÃ...
HÃ!

HÁ!
HÁ!
HÁ!
HÁ!
HÁ!
GWAAA...
TÁ DOENDO! TÁ DOEEEN-DO!!
BRUM
MÃE! EU QUERO MINHA MÃE!
BRUM
BRUM
AAAH...
GWAAAH
IRGH...
DASH

E AGO-
RA...?
AAAAH...
O QUE
A GENTE
FAZ?!
PARECE
QUE ESTÁ
DOENDO
BASTAN-
TE!
AQUELE
MOLEQUE
VEIO ESFA-
QUEANDO!
VÁ LÁ E
CUIDE DELE!
ANDA LOGO!
EU,
NÃO! VAI
VOCÊ!
EU NÃO SEI
COMO SE
FAZ ESSAS
COISAS!
AH!
VAI
FUGIR
?!
NÃO!
VOU
PEDIR
AJUDA
PRA
AQUELA
MÉDICA
GOSTO-
SONA!
DAH
TAP TAP
!?
UAAAH!

ESTÃO ENTRANDO PELA PORTA DE EMERGÊNCIA!!

ZAH

ZAH...

"ELES" ENTRARAM!!

"ELES"...

VOOO...
OOH...
OOO...
OOH...

WOA...
WAA...
WOA...
WOH...
WOAH...

PEGUEM OS MÓVEIS QUE ESTÃO POR AÍ!
VAP!
MÓ-VEIS?
PRA QUÊ?!
PRA BLO-QUEAR A ESCADA!
ZRR...
O TÉRREO JÁ ERA! PODEM ESQUECER O QUE TINHA POR LÁ!
PUTZ.... EU VOU É CAIR FORA!
É! VOU DAR NO PÉ!
DASH
BUH?!
POFT
AH...

ZAH!

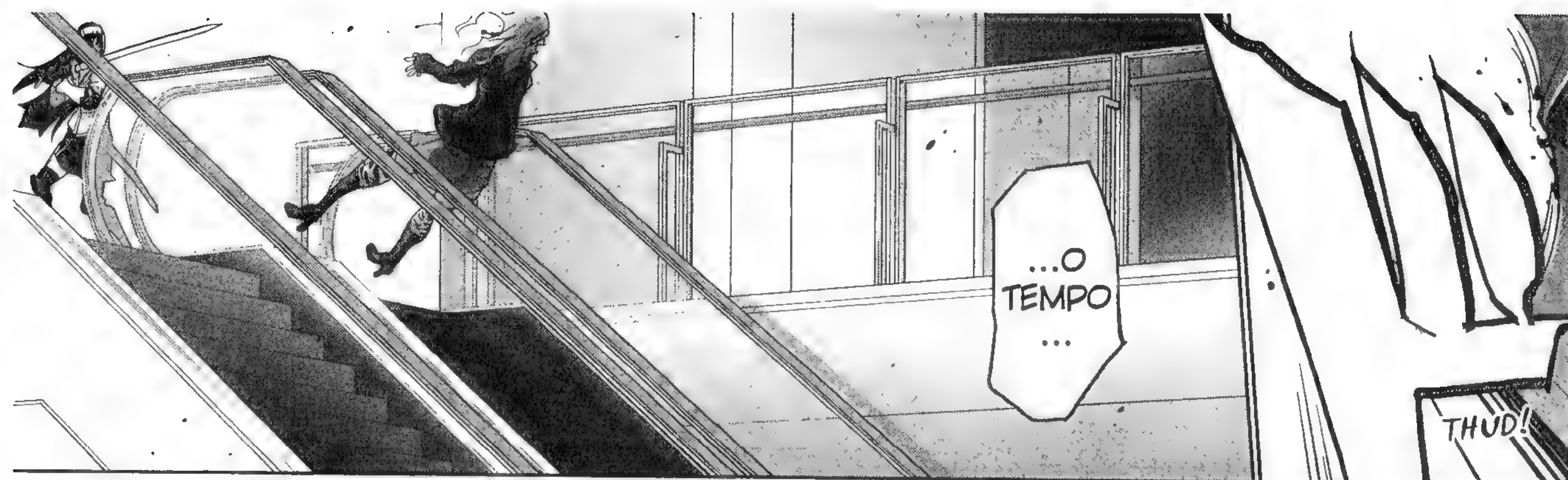
P... PROBLEMA!
AH!
AH!
O M-MOLEQUE! COM A FACA!
AÍ! E-ENTRARAM!
TAC!
GRAB!
ENDIREITE ESSAS COSTAS E PARE DE GAGUEJAR, HOMEM!
RESPIRE FUNDO TRÊS VEZES E FALE CORRETAMENTE!
THUP!
THUP!
CRASH!
!
ESTÃO PRETENDENDO ISOLAR O TÉRREO COM UMA BARRICADA DE MÓVEIS, NÉ?
....

WOOSH!
HMM...
É IMPOSSÍVEL! É POUCO TEMPO E POUCA GENTE PRA ISSO. MELHOR SAIRMOS DAQUI.
VAMOS PELA ESCADA DE SEGURANÇA...
E, DEPOIS, SUBIR PELA ESCADA DE EMERGÊNCIA, CERTO?
PUF
EU ODEIO ALTURA...
PUF
COM TUDO ISSO EM VOLTA, E ELA SE PREOCUPA COM A ALTURA?
BRR
BRR
NÃO LIGA, NÃO!
AU!

EI...
PE-RAÍ!
VAP!
E NÓS ...?
EU VOU NA FRENTE! O HIRANO, ATRÁS!
DECIDAM VOCÊS MESMOS.
NÃO ATIREM, EXCETO SE FOREM OBRIGA-DOS!
ESTÁ TUDO ACABADO... QUER DI-ZER, TUDO MUDOU.

PORTANTO...
...CADA UM DECIDA O QUE FAZER. ASAMI TAMBÉM JÁ DECIDIU.
DEIXEI DE SER POLICIAL NESTE INSTANTE.
......
GUH!
HE, HE, HE, HE!
!?
FUP...

THUD!
...O TEMPO ...
SHIIN...!
...ACA-BOU!
TAP!
...POIS...
TAP!
ENTÃO, É MELHOR ANDAR LOGO...
TAP!

VA-
MOS!

"ISSO...
É SURPRE-
ENDENTE.
ERAM MESMO
ESTUDANTES
COLEGIAIS?!"
"TAMBÉM FIQUEI
ASSUSTADO...
MAS, DEPOIS..."
"...EU
PER-
CEBI."
ACT.24 END

PFF
"COMO UMA MOREIA VENENOSAAAA..."
PFF
extra episode 03 DEAD Illusion
"MANDA, MANDA..."
BLÉM
BLÉM
"MANDA, MANDA, MANDA..."
BLÉM
"MANDA, MANDA, MANDA, MANDA!!"
B-B-BLÉM!
MORITA...
QUE RAIO DE MÚSICA É ESSA...?
KOMURO!
QUE MILAGRE, VOCÊ AQUI, DEPOIS DA AULA.

BLEEE!
QUE FOI?
A MIYAMOTO TE DEU UM FORA DE NOVO?
AAAH...
SHUNF...
ARGH! É SÉRIO? DES-CULPA!
extra episode 03 DEAD Illusion
HÁ, HÁ, HÁ!
THUMP
GLUP!
N-NÃO LIGA, NÃO! TEM MUITA MULHER DANDO SOPA NO MUNDO!
JÁ SEI! TENHO ALGO AQUI QUE VAI TE ANIMAR!
A SUPREMA LISTA ULTRAS-SECRETA DAS GAROTAS MAIS GOSTOSAS DO COLÉGIO FUJIMI! FEITA, CLARO, POR MIM, MORITA, O GRANDE!
TADAM!
BIG ARTIST
CONFIDENCIAL LISTA SECRETA DAS GATAS DO COLÉGIO FUJIMI
MORITA 2-A
É CONFI-DENCIAL, MAS VOU TE MOSTRAR!
AAAAH...

QUE LISTA SECRETA?
É NESTA LISTA QUE MARQUEI O NOME DAS POSSÍVEIS CANDIDATAS...
FLAP
FLAP
...A VIRAREM MINHAS TIETES QUANDO EU TIVER A MINHA PRÓPRIA BANDA DE ROCK!!
OU SEJA, É A LISTA DAS GATAS SOLTEIRAS MAIS POPULARES DO COLÉGIO!! A PRIMEIRA DELAS...
...É A CAPITÃ DA EQUIPE DE KENDÔ, SAEKO BUSUJIMA!
UMA MULHER E TANTO! NÃO É SÓ BONITA, TAMBÉM É DURONA E CARINHOSA AO MESMO TEMPO!!
AH... ESSA EU CONHEÇO. ELA É BONITONA, MESMO.
E MANEIRA!
ELA FAZ O ESTILO "IRMÃ MAIS VELHA"!! RADICAL E SUPREMA!! ALVO DA ADMIRAÇÃO DE TODOS OS CARAS DA ESCOLA!!
TCHARAM
NÉ?! NEM PARECE DESTE MUNDO!!
MORITA REPORT NO. 1
O MEU SONHO É VÊ-LA NA MINHA CASA, COZINHANDO PRA MIM, PELADINHA, SÓ DE AVENTAL!!
OU DE FIO-DENTAL!
TADAM
ATÉ PARECE. VAI SONHANDO.
IMPOSSÍVEL!
GUH!
MAS EU ACHO QUE ELA É MUITA AREIA PRO MEU CAMINHÃOZINHO... NEM SABERIA COMO PUXAR PAPO COM ELA.
HM... QUE PENA.

QUE TAL O OPOSTO, ENTÃO ...?
BZZ
BZZ
MIKU YUKI, A GAROTA MAIS SEXY DO COLÉGIO FUJIMI!
SENSUAL ATÉ DEMAIS PRA NOSSA IDADE!
POR CAUSA DISSO, A MÁ FAMA A PERSEGUE, MAS NADA QUE IMPEÇA O SUCESSO DESSA NOSSA VETERANA!
ATÉ TENHO FOTO DELA!
TADAM!
POR QUE VOCÊ TÁ COCHI-CHANDO?
SEI LÁ. POR NADA.
MORITA REPORT
NO.2
CARAMBA... MAS NÃO É GAROTA PRA NA-MORAR, NÃO...
BZZ
BZZ
BZZ
BZZ
TÁ BRINCANDO? EM VEZ DE COMER, VOCÊ É COMIDO E JOGADO FORA!!
PRÓ-XIMA!
MISUZU ICHIJO & TOSHIMI NIKI! QUANDO AS DUAS RESOLVEM FALAR AO MESMO TEMPO, É DE CONFUNDIR A CABEÇA...
...MAS, QUANDO VOCÊ SE ACOSTUMA, O CORO DESSA DUPLA É MAIS VICIANTE DO QUE DROGAS!
TADAM!
PENA QUE ELAS NÃO DÃO BRECHA...
NUNCA DESGRUDAM UMA DA OUTRA...
PIU
PIU
VOCÊ NÃO ENTEN-DEU, NÉ, KOMURO? DUAS DE UMA VEZ É O QUE HÁ...
MORITA REPORT
NO.3

ENTÃO, QUE TAL A SAYA TAKAGI, A GAROTA MAIS INTELIGENTE DO SEGUNDO ANO?!
ELA NÃO É MUITO COTADA PORQUE TEM GÊNIO FORTE...
MAS, PRA QUEM GOSTA, É IRRESISTÍVEL!
ELA É A DOMINATRIX IDEAL PRA QUEM É MASOQUISTA!!
あいた〜
AIII...!
TADAM!
SÓ O PAI DELA QUE É BARRA PESADA ATÉ PRA QUEM GOSTA DE SOFRER...
MORITA REPORT
NO.4
ALÉM DISSO, POR CIMA DA ROUPA NÃO DÁ PRA REPARAR, MAS ELA TEM O PEITO MAIOR QUE MUITA MODELO FOTOGRÁFICO POR AÍ!
80
90
HU, HÁ, HÁ, HÁ! EU SÓ NÃO RECOMENDO PRA VOCÊ...
...PORQUE EU JÁ TÔ DE OLHO NELA!
POIS É... JÁ ME DECLAREI TRÊS VEZES E, NAS TRÊS, ELA ME IGNOROU...
SHUNF...
AH, É?
NA-GO
VOCÊ GOSTA DESSE TIPO DE MULHER?!
DE SER PISADO?!
ATÉ PERDI A CORAGEM DE DIZER QUE ELA É MINHA AMIGA DE INFÂNCIA...
FOI MAL, TAKAGI.

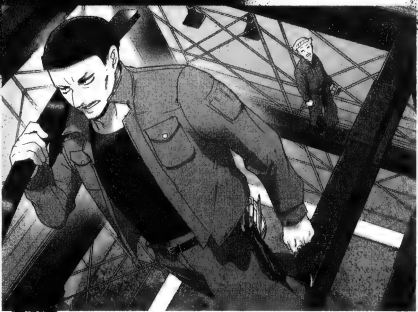
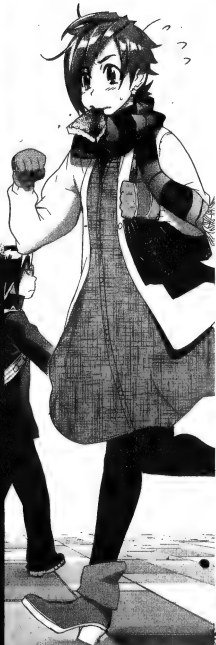
MORITA! KOMURO!
ZAH!
TAVA OUVINDO O PAPO...
TADAM!
AH, IMAMURA, É VOCÊ.
...E JÁ VI QUE VOCÊS NÃO SABEM DO QUE ESTÃO FALANDO!
TAVA OUVINDO TUDO?
GAROTA DA NOSSA IDADE É TUDO PIRRALHA!
MULHER BOA TEM QUE SER MADURA!
POR EXEMPLO, A MÉDICA DA ESCOLA, SHIZUKA MARIKAWA!
AQUELE SORRISO DOCE NUM CORPÃO BOMBÁSTICO!
TADAM!
TADAM
AQUELE JEITINHO MEIGO DELA CHEGA A SER UM CRIME!
IMAMURA REPORT FILE 01
THUM THUM
MADURA? AS OUTRAS ESTÃO VERDES?
HMM...
DE FATO, AQUELES MELÕES...

E TEM TAMBÉM A PROFES-SORA DO CLUBE DE TÊNIS DE MESA, A KYOKO HAYASHI!
TADAM!
ESSA BALZAQUIANA SOLTEIRA EMANA DE SEU CORPO MADURO TODA UMA AURA DE APETITE SEXUAL ENRUSTIDO!
QUEM MELHOR DO QUE EU PRA SACIAR A FOME DELA?!
IMAMURA REPORT FILE 02
E-ELE ...
...ADORA UMA TIAZINHA!!
UAAAAAH
AH! E A MINHA VIZINHA, QUE, APESAR DE TER UMA FILHA, TAMBÉM É BEM GOSTOSA, VIU?
UMA D-DONA DE CA-SA?
SIM! É DONA DE CASA! E DAÍ?!
IMAMURA REPORT FILE 03

PANELA VELHA É QUE FAZ COMIDA BOA!
VAP
E-EU... TENHO ENSAIO DA BANDA. É! UM ENSAIO!
E EU VOU VOLTAR PRO ALOJAMENTO...
VAP VAP
AQUELAS CURVAS DE VERDADE...
CARAMBA... POR ESSA EU NÃO ESPERAVA!
HÃ, HÃ, HÃ!
MAS FOI ENGRAÇADO.
SABE? A GENTE TEM MUITA SORTE, VIU?!
AMANHÃ, UM DE NÓS PODE MUITO BEM FICAR AMIGO DE UMA GAROTAS DESSAS!
TODO DIA É UMA CHANCE ÚNICA! NUNCA SE SABE...!
HÃ, HÃ... VOCÊ É MUITO OTIMISTA.
FALOU AÍ!
GOOOOOH
ATÉ.

楽器店 (*)
SILÊNCIO...
(*) LOJA DE INSTRUMENTOS MUSICAIS
BWIMMM
AAAAH!!
MORI-
TA...

UAAAU!!
TAKASHI ONII-CHAN, VOCÊ SABE TOCAR GUITARRA?!
QUE DE-MAIS!!
HM...
EU NÃO SABIA!
TOCA! TOCA!
DA HORA!
NÃO... ERA O MORITA QUE TOCAVA...
HM?
PAF
QUE MORITA?
PAF
PAF
NÃO...
HÃ...? O QUÊ? VOCÊ NÃO SE LEMBRA DELE?!
GLUP!!
extra episode 03 END to be continued ACT.20
"Blood and DEAD"
POBRE MORITA ...
AAA...
WOAAA...

(*) RESTAURANTE
2F
レストラン (*)
もみ
HOTD
vol.6
STAFF
HISTÓRIA
Daisuke Sato
ARTE
Shouji Sato
Hisayoshi Misasagi
Miki Kobayashi
Tomotsugu Isono
TEPPEI
AGRADECIMENTOS ESPECIAIS
Kouta Hirano
Shouji Gatou
EDITOR ORIGINAL
Akira Kawashima
Masahiro Mei

A CONCEPÇÃO DE HIGHSCHOOL OF THE DEAD

Para ilustrar esta história, Shouji Sato desenhou um grande volume de rascunhos. Usando as anotações de enredo e de personagem, ele desenvolveu painéis de imagens, o design dos personagens, os cenários e muito mais. Aqui, apresentaremos alguns desses rascunhos, escolhidos a dedo, com comentários dos dois coautores.

Dos primeiros rascunhos, uma ilustração estilo capa. No começo, o título provisório era "Gakuen Zombie, KILL! KILL!".

A cidade vista da laje do colégio. Uma paisagem desesperadora...

"Eles" vagando pela rua da cidade natal de Shouji Sato. (risos)

TAKASHI KOMURO

小室孝

Idade: 17
Altura: 1,72 m
Peso: 58 Kg

Personagem principal desta história. Cursa o segundo ano do Colégio Fujimi. Depois que sua amiga de infância Rei começou a namorar seu melhor amigo Hisashi, ele perdeu o ânimo e passou a ser um cara apático. Porém, agora, teve que se tornar um líder que assume a iniciativa em tudo. (risos)

COMMENTS

SHOUJI SATO

De olhar um pouco tenso e cabelo arrepiado. Era pro Takashi parecer um cara bem apático, mesmo, mas acabou parecendo um cara normal. Falha minha. Quando desenho ele lutando, sempre imagino o cara soltando toda a energia que acumulou até hoje, por nunca ter feito nada.

DAISUKE SATO

Oh! Não é que ele tem mais cara de herói nos rascunhos? Mas isso é compreensível, porque o Takashi de agora é uma versão que já sofreu vários ajustes. Ele não pode mesmo ter cara de herói, tem que estar mais pra um colegial forçando a própria barra pra fazer o que tem que ser feito.

HISASHI IGOU
井豪永

Idade: 17
Altura: 1,78 m
Peso: 64 Kg

Colega de sala de Takashi, era seu melhor amigo e também namorado de Rei. Um infeliz personagem que, desde que foi criado, já estava fadado a se tornar um "deles" e ser exterminado no primeiro capítulo.

A descrição era de um cara que tinha tudo para liderar uma equipe.

Era legal e de boa índole, por isso, sua expressão é calma.

Há muitas imagens dele transformado num "deles".

No começo, havia a possibilidade de ele continuar na história por um tempo, já transformado em um "deles".

COMMENTS

SHOUJI SATO

Em vez de fazer um bonitão muito perfeito, desenhei os olhos um pouco caídos pra parecer mais comum. Uh...! Fiquei triste escrevendo esta frase.

DAISUKE SATO

Um cara legal, esportista e inteligente...?! Um desgraçado desses tinha mais é que morrer, mesmo! (risos)

COMMENTS

SHOUJI SATO

O objetivo era fazer a heroína mais tradicional possível. As duas mechas de cabelo no topo da cabeça são resultado de muito estudo, mas as pessoas próximas as chamam de "antena de TV", "antena de barata". Isso ofende, viu? (risos)

DAISUKE SATO

De aparência, ela é mesmo digna de ser heroína. Não entendo como foi se tornar aquela pessoa na história! (risos) Não, tudo bem. Também gosto dela daquele jeito.

COMMENTS

SHOUJI SATO

Só pelo papel de médica peituda, ela já é a personagem que mais reflete os meus gostos pessoais no seu design. (risos) Até hoje, ela é a mais fácil e mais divertida de se desenhar. Peituda! Peituda!

DAISUKE SATO

Esta é uma personagem especialmente criada pro Shouji. Olhando os rascunhos iniciais, dá até a impressão de que ela se formou em medicina. (risos) Nas minhas anotações, ela é a "doutora (peituda) da escola".

Idade: 18
Altura: 1,74 m
Peso: 56 Kg
Cintura: 56 cm
Quadril: 86 cm
Busto: 83 cm

SAEKO BUSUJIMA
毒島冴子

Capitã da equipe de kendô e vencedora do torneio nacional do ano anterior. Ela já era campeã quando estava no segundo ano do colegial, o que demonstra a grande habilidade dela neste esporte. Soube que um site estrangeiro fez uma votação do personagem mais popular e ela ficou em primeiro lugar! (risos)

Parecia mais jovem que agora. Tem um pouco a ver com a jovem espadachim do romance "Mokushi no Shima", de Daisuke Sato.

Este é o primeiro rascunho que mais se aproximou do formato definitivo. O cabelo longo e preto já era ponto passivo desde o começo.

Com a escola ao fundo e sem laço na frente do uniforme.

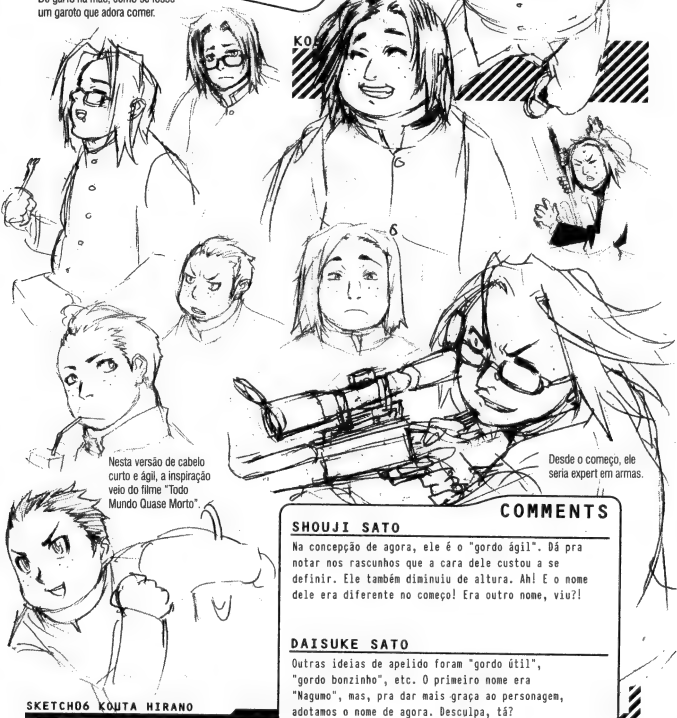
COMMENTS

SHOUJI SATO

Revendo os desenhos, ela parecia mesmo mais jovem. No começo, tive dificuldade de desenhá-la, porque é um tipo de personagem que não costumava aparecer em meus mangás (nunca criei personagens de cabelo preto). Hoje, até me divirto pintando o cabelo dela. Mas só quando tenho tempo sobrando. (risos)

DAISUKE SATO

Comparada ao desenho de agora, ela parecia bem mais criança. Primeiro, pedi que ela parecesse a "Gogo Yubari". Depois de alguns ajustes, nasceu a atual Busujima-sempai. Nos últimos tempos, acho que ela superou e muito a Gogo Yubari. (risos) Aliás, "Busujima" é um sobrenome tradicional dos personagens durões de romances policiais.

De garfo na mão, como se fosse um garoto que adora comer.

Nesta versão de cabelo curto e ágil, a inspiração veio do filme "Todo Mundo Quase Morto".

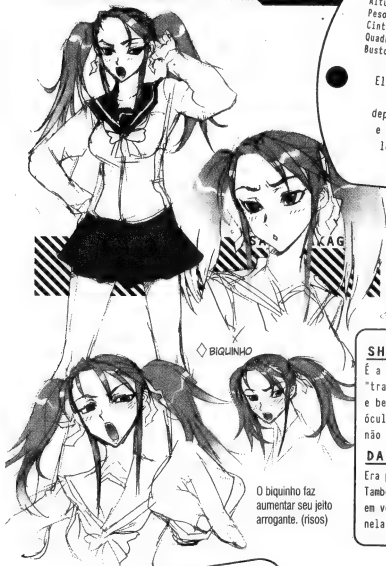
Desde o começo, ele seria expert em armas.

COMMENTS

SHOUJI SATO

Na concepção de agora, ele é o "gordo ágil". Dá pra notar nos rascunhos que a cara dele custou a se definir. Ele também diminuiu de altura. Ah! E o nome dele era diferente no começo! Era outro nome, viu?!

DAISUKE SATO

Outras ideias de apelido foram "gordo útil", "gordo bonzinho", etc. O primeiro nome era "Nagumo", mas, pra dar mais graça ao personagem, adotamos o nome de agora. Desculpa, tá?

Ela nasceu como personagem de nariz empinado, que sequer viveria por muito tempo. Mas, depois que recebeu um "transplante de óculos" e inteligência de outra personagem (a Arise, logo abaixo), sua presença e importância se multiplicaram consideravelmente. (risos)

A testa é um dos charmes desta personagem.

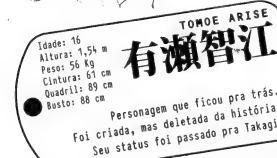
O biquinho faz aumentar seu jeito arrogante. (risos)

COMMENTS

SHOUJI SATO

É a c.d.f. baixinha e gostosa, chamada de "transistor glamour" no Japão: pequenininha e bem-feita. No começo, ela não usava óculos. Hm? Por este rascunho, ela também não parece tão baixinha assim...

DAISUKE SATO

Era pra ela ser a nariz empinado do grupo. Também havia a ideia de ela ter cabelo cacheado, em vez de chiquinhas. (risos) Colocar óculos nela foi a melhor coisa que fizemos.

Personagem que ficou pra trás. Foi criada, mas deletada da história. Seu status foi passado pra Takagi.

Ela existia até a fase inicial da criação do roteiro do segundo capítulo. Tinha até uma concepção visual bem definida.

COMMENTS

SHOUJI SATO

A concepção era "garota com habilidade física zero". De forma geral, era pra ser uma personagem meio fofinha. Aquelas que dão vontade de você falar "quem é você pra me passar sermão, sua gorducha?!". (risos)

DAISUKE SATO

A personagem perdida. Era pra ser a inteligente de óculos. Hmm... Está me dando uma pena de tê-la cortado fora... (risos)

"THEM" AND OTHERS
"ELES" + OUTROS

Os personagens principais do lado sombrio desta história. Há um volume imenso de rascunhos como estes. Também há imagens dos pais do Takashi, personagens que ainda não apareceram, vestuários diversos, etc.

Variações "deles". De maiô, short de educação física a enfermeira peituda.

DESCULPE, ESTOU DE GAIATA AQUI.

Uma cena típica "deles".

Na anotação do Shouji, está escrito "camiseta regata bem colada ao corpo". (risos)

YEAH!

YEAH!

COMMENTS

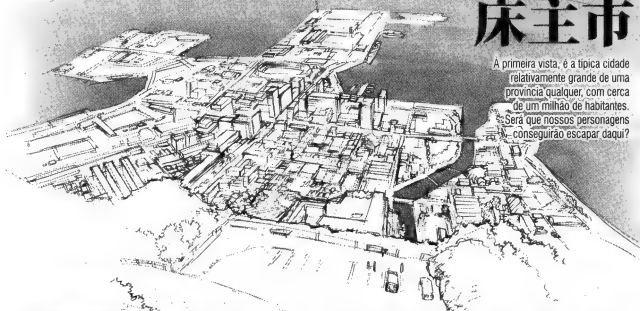
SHOUJI SATO

Fiz o desenho mais sinistro e mais maligno possível! Foi para que "eles" se distinguissem dos vivos nas páginas em preto e branco do mangá, em que não dá pra diferenciar pela cor da pele.

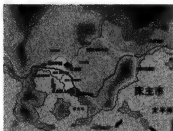
DAISUKE SATO

Daqui pra frente, "eles" vão apodrecendo cada vez mais... Nem tanto, porque, se apodrecerem demais, viram só ossos. (risos)

TOKONOSU CITY

À primeira vista, é a típica cidade relativamente grande de uma província qualquer, com cerca de um milhão de habitantes. Será que nossos personagens conseguirão escapar daqui?

To be continued
main volume of comic.

MAPA IDEALIZADO PELO AUTOR

COMMENT
DAISUKE SATO

Esta é a cidade de Tokonosu. Não defini detalhes, exceto que ela fica voltada pro oceano Pacífico. Porém, tudo que é necessário pro desenrolar da história está lá! Afinal, é o palco de toda a ação! (risos)

Talk Session

賀東招二×佐藤大輔×佐藤ショウジ

Talk Session by Shouji Gato × Daisuke Sato × Shouji Sato

AH...

Querem saber histórias de bastidores do início da série "Highschool of the Dead"?! Confiram este bate-papo exclusivo com os três responsáveis, pois isto pode nunca mais se repetir!!

SHOUJI GATOU

Participou da antologia "Hourai Gakuen" enquanto ainda fazia bicos como roteirista numa empresa de criação de jogos. Depois disso, lançou ao mundo o sucesso "Full Metal Panic!". No animê produzido por ele mesmo, participou como um dos roteiristas da série. Exerceu a mesma função em "Umemiya Haruhi no Yuutsu" e "Lucky☆Star". Na versão pra games, foi argumentista e supervisionou esses produtos. Durante esta entrevista, ele aproveitou a rápida ausência do editor pra abrir uma frestinha na janela e fumar escondido. Parecia até um adolescente rebelde (segundo testemunhas).

Principais trabalhos: "Full Metal Panic!", "Hourai Gakuen" e "Dragnet Mirage".

Sato: Na faixa da capa do volume 5 original japonês de "Highschool of the Dead", publicamos um comentário espetacular (risos) do Gatou, dizendo "Eis a verdadeira utopia dos homens em puberdade tardia (incluindo eu)".

Gatou: Quando era adolescente, eu realmente fantasiava com tudo isso! Com o mundo se acabando ou a escola sendo invadida por terroristas. "Highschool of the Dead" realiza ambas as minhas fantasias, de forma meticulosa, pelas mãos destes maravilhosos profissionais.

Sato: Ah, essa fantasia de "terroristas invadindo a escola" é que resultou no "Full Metal Panic!", né? Usar objetos de material escolar pra distrair os bandidos e roubar suas armas, pra depois sair encenando "Duro de Matar" pela escola afora. É um verdadeiro sonho! (risos)

Gatou: Adoraria ter feito isso!

Sato: A minha escola era próxima de um rio. Eu passava os dias pensando "bem que podia aparecer um helicóptero blindado do outro lado da margem e começar a atirar em direção à escola com uma bela metralhadora". (risos)

Gatou: Seria o máximo, hein? Mas eu nunca tinha pensado numa destruição protagonizada por zumbis. Você não tinha fantasias como estas, Shouji?

Shouji: Bom... Lamento quebrar o clima, mas eu era uma criança tão desencanada... Na época do ginasial, nunca tive pensamentos destrutivos dessa natureza. (risos)

Sato: E que tipo de pensamentos tinha, então? (risos)

Shouji: O máximo que eu pensava era "como faço pra poder viver do desenho"? Mas hoje, quando ando pelas ruas, já consigo fantasiar coisas como "que horrível seria se 'eles' aparecessem agora" ou "este lugar ficaria bárbaro se fosse todo destruído". Acho que o Daisuke me influenciou. (risos) Será que este é o desejo de destruição nascendo das minhas entranhas?

"A destruição é empolgante."

DAISUKE SATO

No início da década de 1980, ainda cursando a faculdade, foi designer de jogos de tabuleiro. O mais famoso deles é "Red Sun Black Cross". Em 1991, lançou-se como escritor com "Kakuu Senki" ("Contos de Guerra Virtual") e "Gyakuten Taiheiyou Senshi" ("Reverso das Histórias de Guerra do Pacífico"). Depois disso, criou várias obras de gênero fantasia, ficção científica e ação. Seu principal trabalho na Editora Kadokawa Shoten foi "Mokushi no Shima" ("Ilha do Apocalipse"), que possui vários pontos em comum com os livros de "Highschool of the Dead". Quando Daisuke flagrou Gatou fumando escondido, ele abriu a janela com tudo e disse "Fica frio. Vamos todos fumar juntos!". Esse é o jeito Daisuke de ser atencioso (segundo testemunhas).

Principais trabalhos: "Red Sun Black Cross", "Koukoku no Shugosha", "Kyouchou - Hitler Saishuu Shirei" e "Mokushi no Shima".

Sato: A destruição é empolgante, não acham? (risos) Existe um tipo de destruição que é muito oportuna, que você vê em histórias de catástrofes em que, por milagre, nunca falta comida nem água. O tema da destruição possui um lado que permite transformar a desgraça em entretenimento. Claro que há algumas restrições quando se trata de uma publicação pra faixa etária jovem, mas aí, eu deixo tudo nas mãos do talento artístico do Shouji.

Gatou: Talvez seja exatamente por causa dessas restrições, que freiam a inspiração, que surge essa sensação gostosa de "tô quase lá" ou "quero mais".

Sato: É que a sensualidade no desenho do Shouji é praticamente genial. O nu que ele desenha é cheio de luxúria, mas ainda mantém um ar de pureza.

Gatou: Sim, sim. Algo viçoso, limpinho. Quando vejo o desenho de um belo par de seios, dá até vontade de apertar assim ó, com o dedo. (risos)

Shouji: Muita gente diz que eu sou sem-vergonha, mas, quando eu pego o original para desenhar, sempre encontro anotações do tipo "inserir um fan service" ou "deixar bem sexy"... Portanto... Bom... Não é culpa só minha, né? Pronto, falei. (risos) Mas o fato de alguém olhar e ficar com vontade de apertar é tudo o que espero dos meus desenhos. Significa que a minha intenção está chegando aos leitores. Fico feliz em ouvir isso.

Gatou: Toda vez que leio este mangá, imagino o trabalho que você deve ter tido pra desenhar tudo aquilo. Sua arte é muito minuciosa.

Shouji: Pra realçar o lado surreal, nada melhor que paisagens realistas. Por isso, tenho me esforçado bastante pra desenhar cenários super-realistas. Um pouco tortos, mas eu tento. (risos)

Sato: Soube que você faz muita pesquisa também.

Shouji: Felizmente, a história é contemporânea e bastam dois ou três dias passeando por aí, fotografando a paisagem, pra conseguir boas referências. Dou preferência pra de manhã bem cedo, quando as ruas estão praticamente vazias. Naquela hora em que

SHOUJI SATO

Trabalhou como assistente de vários autores, enquanto publicava seus trabalhos em revistas independentes e comerciais. Recebeu o prêmio de desenhista revelação do 3º Young King Ours. Foi escolhido como desenhista de "Highschool of the Dead" por indicação de Kouta Hirano, que confiava em seu talento pra mangás de ação. Nasceu e vive na região de Kyushu. O primeiro contato dele com Shouji Gatou foi nesta entrevista. Apesar do sorriso no rosto, ele demonstrava muito nervosismo. É como o Daisuke Sato o descreve: "Shouji é um rapaz extremamente tímido, que nem os desenhos dele: parece ousado, mas tem traços delicados". Como se atestasse essa opinião, ele se manteve humilde do começo ao fim, até na hora em que todos já estavam pra lá de bêbados (segundo testemunhas).

Principais trabalhos: Mangá "Futaribocchi Densetsu" ("Lendas de Nos [illegible]").

você sente as pessoas acordando, mas ainda não as vê (que é tudo de que eu preciso na fotografia). O problema é que eu fico com cara de suspeito, tirando fotos no meio da rua nesse horário.

Sato: Eu tento criar a história já pensando na divisão dos quadros, mas o Shouji é uma pessoa com grande talento pra interpretação de texto e sempre supera minhas expectativas nas composições de página. Ele tem a habilidade de criar no papel movimentos de câmera cinematográficos.

Shouji: Só que, o que mais me dá trabalho de desenhar não são cenários ou armas, mas veículos, como bicicletas e motos. Personagens com proporções típicas de mangá não ficam bem nesses veículos... Por exemplo, o Kouta. No começo, desenhei todos os personagens sem referência espacial, por isso, muitas vezes ele não cabe no mesmo quadro que um personagem mais alto. (risos) O segredo é dar coerência pra tudo, senão, a arte não convence... Não que agora esteja convencendo muito. Pra suprir esses detalhes, quem sofre são os meus assistentes. Alguém sempre está "zumbizando" depois de terminar um capítulo. (risos)

Sato: Só sei que você tem se dedicado muito a este trabalho. O Shouji é um homem extremamente correto. Ele promete e faz. É um cara de palavra. Na verdade, depois de trabalharmos juntos, descobri que ele é um cara que faz mais do que o prometido. É difícil encontrar gente como ele.

Gatou: É só ver seus desenhos. Ele já começa bem no volume 1, mas veio evoluindo muito. Impressiona pela minúcia de detalhes, mas também sabe dosar a quantidade de informações em cada página. Como vocês combinam esse tipo de coisa?

Sato: Algo que achei genial foi quando estávamos definindo as medidas das personagens femininas. No começo, o Shouji me mandou um e-mail dando sugestões, detalhando até o tamanho do sutiã de cada uma. Aí, quando ele me apresentou os rascunhos, cada mulher tinha suas medidas específicas e "caimento" diferenciado pra cada seio. Na verdade, nossa troca de e-mails é 99% sobre peitos. (risos)

Kouta Hirano

Mangaká. Seu primeiro trabalho foi "COYOTE", publicado enquanto cursava a escola técnica. Mas o trabalho que o tornou famoso e até virou animê foi "HELLSING", a história da luta entre vampiro e caçador.

Shouji: Tem razão. É uma eterna troca de informações sobre peitos. Sobre como balançar, como apalpar... E também sobre calcinhas, se devem aparecer ou não. Nosso papo gira sempre nesse tema. (risos)

Sato: Sobre o enredo, mesmo, ele nunca me fez perguntas. (risos) A única que não tem peito neste mangá é a Alice. A policial Asami foi um personagem que criei com pouco peito de propósito, pra dar uma lição ao Shouji, que se recusava a desenhar mulher de peito achatado.

Gatou: Que tipo de lição é essa? (risos)

Shouji: Pra início de conversa, a maioria das coisas eu não consigo desenhar sozinho, pois o texto que chega a mim supera totalmente a minha capacidade imaginativa, principalmente quando se trata das relações humanas. As conversas que temos geralmente giram em torno desses pequenos ajustes necessários. (risos) Os outros detalhes, como cenários, especificações de armas, etc., são definidos pelo próprio Sato. Com base nisso, o meu mestre Hisayoshi Misasagi, que está trabalhando conosco na equipe, traz um monte de materiais de referência, que eu uso buscando o maior detalhamento possível.

Gatou: A propósito, como o Shouji chegou até o "Highschool of the Dead"? Esta é a primeira série de sua carreira, não?

Sato: No começo, eu tive muita dificuldade pra encontrar um desenhista. Foi quando o Kouta Hirano nos indicou o Shouji como o melhor pra este trabalho. A única amostra de desenho que ele me trouxe foi o rascunho a lápis de uma garota em cima de uma motocicleta, que eu simplesmente adorei. Eu já tinha lido uma obra do Shouji, mas ele não me passou pela cabeça, pois era um mangá de humor.

Shouji: Eu sou eternamente grato ao mestre Hirano, que me apresentou! Se bem que... eu só o visito duas vezes ao ano, no verão e no inverno, e só pra pedir desculpas pelo distanciamento... (risos)

Sato: Hirano tem esse talento. De ver uns poucos desenhos da pessoa e conseguir conceber em que tipo de projeto ela se encaixaria melhor. Na época, ele estava

Oito páginas de comédia sem periodicidade

Refere-se ao mangá "Futaribocchi Densetsu" do Shouji-sensei. Na área editorial, existem os "tapa-buracos", que são mangakás que suprem eventuais faltas de algum mangaká fixo da revista. O Shouji-sensei deixou de ser tapa-buraco pra fazer direto um encadernado.

trabalhando com o Koushi Rikudou, por isso, pedimos pro Rikudou-sensei intermediar a negociação.

Shouji: Um dia, de repente, chegou um e-mail na minha "batcaverna". (risos) Quem fez o contato de verdade foi o Hisayoshi Misasagi, que era agente do Rikudou-sensei na época. Ele me perguntou se eu não queria trabalhar com algo diferente de comédia, porque poderia ser bem interessante.

Gatou: Surpreendeu-se na hora?

Shouji: Pensei "sou apenas um tapa-buraco na revista e que nunca publicou mais de oito páginas de comédia sem periodicidade alguma, então, por que eles me chamaram?!". Fiquei tão inseguro, vocês nem imaginam. Mas o que não me faltava era força de vontade. Assumi o trabalho meio com espírito suicida, pronto pra quebrar a cara. (risos)

Gatou: É por isso que alguns personagens acabaram sendo batizados com nomes de pessoas reais, né? Hmm...

Sato: Por acaso... está querendo que usemos o seu nome também?

Gatou: Adoraria! Aceito até papel de morto! Eu não me importo! (risos)

Sato: Poderia ser um soldado da Força de Autodefesa que morre atirando com duas armas metralhadoras nas mãos e dizendo "viva por nada ou morra por alguma coisa".

Gatou: "Sou seu pior pesadelo, Japão!"... Por acaso, esse personagem não teria uma cicatriz enorme no rosto, né? (risos)

Shouji: Hoje é a primeira vez que o vejo. Você é um cara alto e forte. Tem jeito de irmão mais velho, com quem dá pra contar pra qualquer coisa. O Sato pode arranjar um belo final pro seu personagem e eu fico encarregado de te desenhar no maior estilo! Tipo "vou te enforcar com as minhas tripas, seu desgraçado!". (risos)

Gatou: Antigamente, eu participava bastante de uns filmes independentes que um veterano da minha faculdade produzia. Não sei por quê, eu vivia morrendo nesses

"Rambo" – Série de filmes de ação estrelados por Sylvester Stallone. Retrata a vida marginal do invencível veterano da guerra do Vietnã, John Rambo. Em "Rambo II, A Missão", lançado em 1985, o herói volta ao Vietnã para resgatar prisioneiros de guerra americanos que lá estão presos desde a Guerra do Vietnã.

"Top Gun" – Filme de ação militar estrelado por Tom Cruise, lançado em 1986. Retrata os amores e a trajetória do lobo solitário Maverick, piloto de caça da Marinha Americana, que é convocado a participar do curso Top Gun.

Panfleto de "Highschool of the Dead on THE MOVIE". Brinde da Revista "Dragon Age", novembro de 2007. É um panfleto imaginário, criado sob a hipótese de "Highschool of the Dead" um dia se tornar filme, recheado de ideias do autor Daisuke Sato, que adora cinema.

filmes também. (risos) E aquelas mortes em que você vai salvar alguém e te matam antes de conseguir.

Sato: E eu era sempre o vilão nos filmes em que participei. (risos)

Gatou: Quando se trata de zumbis, não dá pra ficar sem falar de filmes, né?

Sato: Apesar de que eu só tenho assistido a filmes proibidos pra menores e com restrições de venda. (risos)

Gatou: Eu comecei a assistir filmes pra valer um pouco antes da década de 1990. O primeiro com temática de guerra que eu achei legal foi "Rambo II". (risos) Tudo bem que, depois que você aprende um pouco mais sobre aquelas guerras, descobre que a série "Rambo" é uma piada, né...

Sato: Os caras morrem de rir de tudo o que acontece naquele filme. (risos)

Gatou: Mas, de tão engraçado, ele passa a ser bacana. Você acaba achando legal. (risos)

Sato: Diversão pra adultos, pode-se dizer. (risos)

Gatou: Também gosto de "Top Gun".

Sato: Andar de moto, pilotar um caça, arrasar o inimigo e o coração das garotas... É tudo o que um homem poderia querer. É praticamente o mundo de "Macross". (risos) Em "Top Gun", eu soube que colocaram aviões de verdade no ar, mas que houve muito bate-boca entre a produção e os pilotos de verdade.

Gatou: Parece que os diretores usaram as cenas de combate aéreo de "Macross" para mostrar aos pilotos o que queriam que fizessem. (risos)

Sato: Dizem que os pilotos reclamaram pra caramba, dizendo que ninguém voa daquele jeito de verdade. No final das contas, a vida teve que imitar a arte, e isso, com aviões de verdade... Respeito à habilidade daqueles pilotos, mas é sacanagem, não?

Gatou: Hoje em dia, usariam computação gráfica.

"Zumbi é a história de como o ser humano consegue estragar tudo."

"Zombie, Dawn of the Dead" – Filme de terror do diretor George A. Romero, lançado no Japão em 1979. Mostra a luta dos humanos contra os "mortos-vivos" que tomaram o mundo, tendo como cenário um shopping center. Foi desta série que nasceu o conceito de zumbis que devoram gente e contaminam por mordida.

"Day of the Dead" – Terceiro filme da saga zumbi do diretor Romero. Nos Estados Unidos tomados por zumbis, um grupo de militares e cientistas se isola numa base subterrânea e enfrenta conflitos internos, além dos zumbis.

"Shaun of the Dead" – Uma comédia de horror produzida em homenagem aos zumbis de Romero. Shaun, um apático vendedor, e Ed, seu amigo, lutam contra zumbis pelas ruas da Inglaterra.

John Leguizamo – Ator nascido em 1964. Atuou como Cholo em "Terra dos Mortos" ou "Land of the Dead". Na maioria das vezes, seus papéis são bizarros, assim como os filmes de que participa. Ganhou o Emmy em 2000.

Shouji: "Rambo", "Top Gun"... Hmm... O problema é que eu, naquela época, nem tinha entrado na escola. Eu só assisti a esses filmes em reprises da televisão, por isso, não tenho conhecimento suficiente pra falar sobre eles. É uma vergonha, já que são clássicos...

Sato: E outros gêneros de filme, fora ação?

Gatou: Quando eu era criança, não assistia a filmes de terror, porque tinha medo. (risos) Perdi o medo dos filmes de zumbi, em específico, depois que eles passaram a ficar populares em jogos eletrônicos e outros meios.

Sato: Eu ainda tenho medo quando assisto a obras do George Romero sozinho, de madrugada. Quando percebo, estou com minha arma de brinquedo na mão. (risos)

Shouji: Assisti ao filme "Despertar dos Mortos" do diretor Romero antes de começar este trabalho. Até então, eu não conhecia quase nada sobre o "mercado de zumbis". (risos) Mas fiquei encantado com a ideia de shopping centers vazios, com cadáveres que andam da mesma forma que quando estavam vivos, e com a incrível trilha sonora que envolve essas cenas tão surreais! Hoje, eu amo esses filmes, mas, no começo, o impacto e o medo eram intensos.

Gatou: Qual foi o filme de zumbi que mais os impressionou?

Shouji: Já assisti a muitos, mas "Zombie, Dawn fo the Dead" ("Despertar dos Mortos"), "Day of the Dead" ("O Dia dos Mortos") e "Shaun of the Dead" ("Todo Mundo Quase Morto") são os três melhores pra mim. Ah, e também gosto do personagem Cholo, de "Land of the Dead" ("Terra dos Mortos"). Adoro o visual do ator John Leguizamo. (risos)

Gatou: Dos últimos a que assisti, gostei de "28 Days Later" ("Extermínio").

Sato: Aquele foi bárbaro. Existe um livro clássico da ficção científica chamado "The Day of the Triffids" ("O Terror Veio do Espaço" na versão filme e "The Day of the Triffids" na versão seriada da TV americana), em que plantas assassinas dominam o mundo. Em "Extermínio", eles trocaram as plantas por zumbis infectados. A abertura, por exemplo, é igualzinha.

"28 Days Later" - Filme inglês de ficção científica lançado em 2002. Retrata a luta pela sobrevivência de um grupo de pessoas que, por sorte, sobreviveram à devastação de Londres por um vírus que provoca insanidade nos seres humanos. Evidentemente, as pessoas afetadas agem como zumbis.

"The Day of the Triffids" - Livro de ficção científica do gênero catástrofe, escrito por John Wyndham. Triffid é uma planta carnívora ambulante criada pra extração de seu óleo. Um dia, a humanidade é assolada por um misterioso surto de cegueira. Pra piorar a crise, as Triffids saem dos cercados onde eram cultivadas e começam a atacar os seres humanos.

"O Terror Veio do Espaço" - Adaptação cinematográfica do livro "The Day of the Triffids", de 1963, do diretor Steve Sekely. Um clássico que influenciou o diretor Romero, ao lado do filme "The Last Man on Earth" (filme de 1964 com Vincent Price, baseado no livro "I am Legend", de Richard Matheson).

Gatou: Foi essa obra que colocou os "zumbis que correm" na moda.

Sato: Deve ser algum tipo de expressão do realismo inglês. (risos) Mas eu também gosto dos zumbis lerdos do Romero. Por serem lentos, você acha que dá pra acabar com eles fácil, mas alguém sempre dá mancada e se ferra. É aí que está a graça. Na verdade, o estilo zumbi é a história de como o ser humano consegue estragar tudo.

Gatou: Quer dizer que zumbis são quase como catástrofes naturais, simples fenômenos da natureza?

Sato: O interessante é ver como o homem age nos momentos de crise.

Gatou: Eu acho que "Highschool of the Dead" também é uma história das relações humanas durante uma catástrofe. Com elementos estrategicamente posicionados pra criar problemas, fazendo a gente pensar "ah, se não fosse esse cara!". E é isso que nos deixa ansiosos e entusiasmados com a história. Mal posso esperar pra ver o que vai acontecer daqui pra frente.

Shouji: Particularmente, eu estou ansioso para ver a mana Rika botar pra quebrar... Quer dizer, quero desenhá-la em ação. Sei que ela não pode aparecer tantas vezes, porque é uma personagem imbatível, mas eu me divirto muito trabalhando com ela. É o tipo de personagem que eu sozinho não conseguiria conceber.

Sato: Eu também gosto daqueles melões. (risos)

Shouji: Uma das minhas metas pessoais é deixar os personagens secundários mais atraentes também. Como naquela página final dos volumes, em que ficam os créditos. Eles também sustentam a atmosfera desta história. Queria deixar os leitores pensando "que fim será que levou aquele personagem?". Sem me esquecer dos peitos das personagens principais, claro. (risos)

Sato: Seja como for, o importante é que agora estamos realizando todos os nossos desejos de adolescente, não é mesmo? (risos)

Talk Session by Shouji Gatou × Daisuke Sato × Shouji Sato

Entrevista realizada em agosto de 2008, na editora Fujimi Shobo.
Editor original: Keita Nekoyanagi.

学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD

Página de Créditos - Desde o volume 4, esta página traz cenas do cotidiano de alguns personagens que morreram em cada volume, emocionando e tirando lágrimas de uma parcela dos leitores. (risos)

Rika Minami
Membro da SAT da província.
Encontra-se confinada no aeroporto de Tokonosu.
Especialista em tiro e amiga da doutora Marikawa.

HIGHSCHOOL OF THE DEAD

DAISUKE SATO

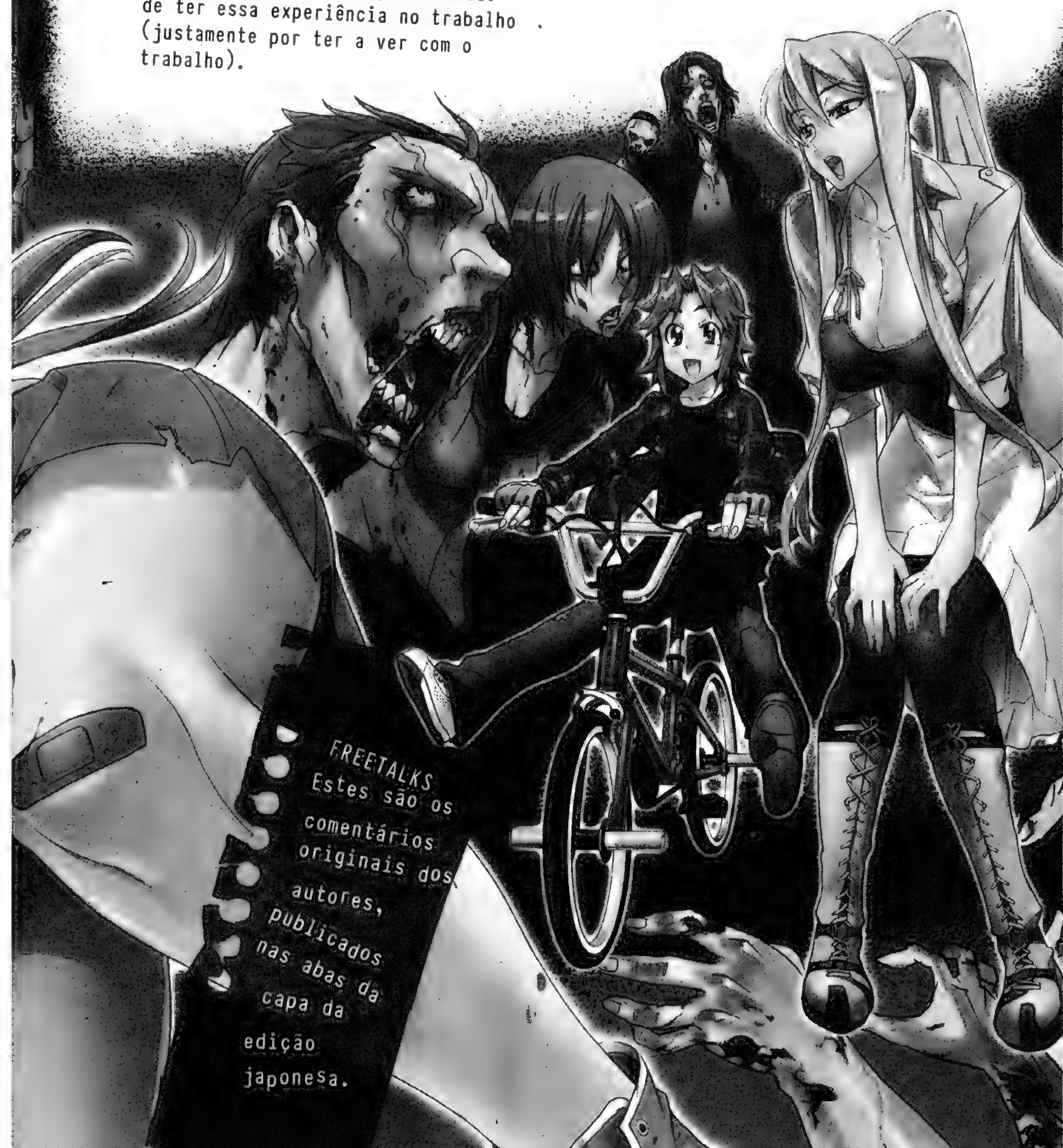
SHOUJI SATO

6

SHOUJI SATO

Acho a profissão de desenhista difícil de ser avaliada. Por isso mesmo, acho um privilégio ter um título transformado em animê. Pensa bem, agora eles se movem, falam e chacoalham! É sensacional!

DAISUKE SATO

Desde que começou o projeto do animê, tenho conhecido pessoas geniais dos mais variados setores, que têm me ensinado muito. Sou muito grato pela oportunidade de ter essa experiência no trabalho (justamente por ter a ver com o trabalho).

FREETALKS
Estes são os comentários originais dos autores, publicados nas abas da capa da edição japonesa.

BALZAQUIANA referente ao romance "A Mulher de Trinta Anos" ("La femme de trente ans"), de Honoré de Balzac (1799-1850), de 1832. Atualmente, o termo engloba qualquer mulher "madura", mais velha.

...-CHAN do japonês, terminação que revela um tratamento extremamente íntimo, carinhoso e até mesmo infantil, reservado principalmente ás meninas meigas, crianças, ou para compôr apelidos.

CLUBES nas escolas japonesas, o horário das aulas é complementado com atividades extracurriculares conhecidas como "clubes", organizados por alunos e supervisionados por professores. Não é obrigatório participar, mas os alunos são incentivados a integrar ao menos um.

THE DAY OF THE TRIFFIDS livro de 1951 do autor inglês John Wyndham. No livro, as "triffids" são plantas carnívoras, supostamente modificadas geneticamente, capazes de andar, pensar, se comunicar entre si e coordenar ataques. Mas o óleo que produzem é muito valioso e, por isso, há criações/plantações de "triffids" em todo o mundo, até que, eventualmente, elas se revoltam, saem de seus cercados e atacam os humanos. O livro foi adaptado para um longa-metragem, produzido na Inglaterra, em 1962.

DESPERTAR DOS MORTOS "Dawn of the Dead" (EUA/Itália, 1979), longa-metragem dirigido por George Romero em que, durante uma invasão de zumbis, um grupo de sobreviventes busca refúgio em um shopping center. O filme é o segundo da série "of the Dead" do diretor, que retrata grupos de sobreviventes num mundo cada vez mais tomado pelos mortos-vivos.

DIA DOS MORTOS "Day of the Dead" (EUA, 1985), longa-metragem do diretor George Romero, terceiro de sua série "of the Dead". O filme se passa numa instalação militar da Flórida, EUA, onde um grupo de cientistas sobreviventes realiza experiências com zumbis.

DURO DE MATAR "Die Hard" (EUA, 1988), longa-metragem de John McTiernan em que o personagem John McClane (Bruce Willis) é um policial que precisa resgatar os reféns dos terroristas que ameaçam destruir um prédio em Los Angeles.

EXTERMÍNIO "28 Days Later" (Inglaterra, 2003), longa-metragem de Danny Boyle sobre um grupo de sobreviventes que busca um lugar

seguro quatro semanas após uma epidemia transformar os moradores de Londres em zumbis raivosos.

F.L.I.R. sigla do inglês "Forward-Looking Infra-Red", ou "Sensor Infravermelho Frontal". Sensores de radiação infravermelha, que é invisível ao olho humano, capazes de detectar, á distância, a temperatura de objetos.

FAN SERVICE cenas com características apelativas, como conteúdo erótico, "nonsense" e/ou proezas absurdas, que não são necessárias para o entendimento da obra e são desprovidas de razão, causa e consequência. Seu intuito é apenas agradar aos fãs.

FULL METAL PANIC! série de "light novels" (romances) escrita por Shouji Gatou, adaptada para mangás pelo próprio autor, com desenho de Shiki Douji, e para animê, pelos estúdios Gonzo e Kyoto Animation. A história é centrada em Sousuke Sagara, um jovem soldado de uma organização militar transnacional infiltrado em uma escola japonesa para proteger Kaname Chidori, uma estudante com poderes especiais. Os mangás "Full Metal Panic!" e sua continuação, "Full Metal Panic! Sigma", foram lançados no Brasil pela Panini Comics.

COLEGIAL, GINASIAL a vida escolar japonesa consiste em 6 anos de "shogakkou" (de 7 a 12 anos de idade), adaptado para "primário", 3 anos de "chuugakkou" (de 13 a 15 anos de idade), adaptado para "ginásio", e 3 anos de "koukou" (de 16 a 18 anos), adaptado para "colegial". Os termos foram adaptados para o antigo sistema educacional brasileiro por ele ser dividido em 3 partes bem distintas, como o sistema educacional do Japão, já que essas três etapas da vida escolar servem de referência etária e cultural no cotidiano japonês.

GOGO YUBARI personagem do filme "Kill Bill: Vol. 1" (EUA, 2003), encenada por Chiaki Kuriyama. É uma estudante colegial de 17 anos, guarda-costas da líder da Yakuza (crime organizado no Japão) de Tóquio. Ela tem personalidade sádica e, no filme, há uma cena em que seduz um homem para depois matá-lo.

GUERRA DO VIETNÃ conflito que durou de 1959 a 1975, em que os EUA apoiaram o Vietnã do Sul contra os comunistas norte-vietnamitas, estes apoiados pela União Soviética e pela China. Essa guerra causou a morte de aproximadamente dois milhões de militares, e incontáveis danos aos civis.

HIGHSCHOOL OF THE DEAD do inglês, "colegial dos mortos". O "colegial" corresponde aos três anos do Ensino Médio no Brasil.

IRAQUE país do Oriente Médio, faz divisa com a Turquia, o Irã, o Kwait, a Síria, a Jordânia, a Arábia Saudita e é banhado pelo Golfo Pérsico. A invasão do Iraque, em 2003, foi

a primeira vez depois da Segunda Guerra Mundial em que o Japão atuou em uma operação militar internacional sem o apoio das Nações Unidas, ao lado apenas dos EUA, do Reino Unido e aliados. Apesar de tropas japonesas terem sido enviadas ao Iraque para apoiar a ocupação norte-americana com o intuito de "manter a paz e restabelecer a ordem no país", essa decisão feriu a legislação antimilitarista em vigor no Japão desde a Segunda Guerra Mundial, o que causou um desconforto na política internacional. As forças ofensivas da coalizão liderada pelos EUA tiveram em torno de 5 mil mortos, a maioria soldados norte-americanos. O número total de baixas, incluindo civis, foi de cerca de um milhão de pessoas, desde 2003.

ITHACA refere-se á Ithaca M37, uma das escopetas mais famosas do mundo, de calibre 12 e cano com variação de 33 a 76 cm de comprimento.

KATANA sabre longo japonês que tem o comprimento da lâmina entre 60 e 73 cm e é feito do aço japonês, uma liga metálica que mistura aço de alto teor de carbono (que confere dureza) com um de médio a baixo teor de carbono (que confere maleabilidade), tendo no final entre 1% e 1,5% de carbono na liga. A espada de Saeko Busujima é uma Murata-to. Tsuneyoshi Murata (1838 - 1921) foi armeiro oficial do Império Japonês e major-general do exército imperial. Projetou os famosos rifles Murata e desenvolveu as espadas oficiais do exército, que receberam o nome de Murata-to, apesar de não terem sido todas forjadas por ele.

KENDÔ arte marcial japonesa desenvolvida a partir das técnicas tradicionais de combate com espadas dos samurais do Japão feudal. É praticada com espada de bambu ou de madeira, capacete e armadura.

KOUTA HIRANO mangaká japonês nascido em Tóquio em 1973. Seu trabalho mais famoso é "Hellsing", sobre uma organização inglesa de caçadores de vampiros.

...-KUN do japonês, tratamento respeitoso equivalente a "san", próprio para meninos. Pode indicar hierarquia, quando um homem de posição de comando utiliza-o dirigindo-se a uma mulher subordinada.

KYUSHU é a terceira maior ilha do Japão, localiza-se ao sul do maior arquipélago do País.

LEGUIZAMO, JOHN ator e dublador colombiano, nascido em 1964, de família porto-riquenha, e que atua principalmente nos EUA. Seus principais trabalhos como ator foram na série de TV "E.R."

(EUA, 1994-2005) e no longa-metragem "Moulin Rouge" (EUA, 2001); como dublador, é conhecido por representar Sid, na trilogia "A Era do Gelo" ("Ice Age", EUA, 2002, 2006, 2009). Em "Terra dos Mortos" ("Land of the Dead", EUA, 2005), de George Romero, fez o papel de Choco DeMora, um dos sobreviventes de uma invasão zumbi.

LIGHT NOVEL romances normalmente mais curtos do que o convencional para o gênero, voltados para adolescentes e jovens adultos, geralmente publicados inicialmente em partes nas revistas periódicas para este público e, posteriormente, encadernadas em um único volume. É comum também lançarem a versão romanceada de série lançadas inicialmente em outros veículos, inclusive com a possibilidade de expansão do universo da história.

LUCKY STAR mangá no formato de tiras de quatro quadros, de autoria de Kagami Yoshimizu, publicado desde 2004, e transformado numa série animada de 24 episódios em 2007. Lucky Star é uma comédia sobre o cotidiano de quatro garotas em idade escolar e é conhecida por ser um dos maiores ícones do animê "moe" ("fofo", "gracioso") da atualidade.

MACROSS pode se referir á franquia de animês Macross ou, mais provavelmente, á série original "Choujikuu Yousai Macross" ("Super Fortaleza Dimensional Macross"), de 1982, em que, durante a primeira guerra entre os humanos e os alienígenas Zentraedi, dois pilotos de caça disputam o amor de uma cantora.

MANDA a música é do mangá e faz referência ao monstro "Manda", que aparece na série de filmes "Godzilla". "Manda" tem aparência de um dragão ou de uma moreia gigante.

MANGAKÁ desenhista de mangás; muitas vezes, também é o roteirista.

MÍSSIL 96M Sistema de Mísseis de Multi-uso Tipo 96, um míssil antitanque controlado digitalmente, de uso das Forças de Autodefesa do Japão. O míssil tem aproximadamente 59 Kg e 2 m de comprimento.

OBI normalmente, faixa que envolve e amarra os quimonos; neste caso, refere-se á pequena faixa ou cinta que envolve os mangás á venda no Japão, com propagandas e anúncios.

ONII-CHAN do japonês, "irmão mais velho", dito de maneira carinhosa. Também pode se referir a um amigo mais velho com pouca diferença de idade, com quem se tem muita intimidade.

PULSO ELETROMAGNÉTICO (ou "EMP", em inglês, "electromagnetic pulse"), um pulso que gera um campo elétrico e magnético que pode danificar

componentes eletrônicos presentes na área. Os P.E.M. podem ter três causas: fatores naturais (explosões estelares), explosões nucleares e bombas de P.E.M. (de alcance menor).

R.O.E. "Rules of Engagement", do inglês, "Regras de Engajamento", termo militar para os planos que determinam quando e como uma operação deve ser realizada.

RAMBO 2: A MISSÃO "Rambo: First Blood Part II" (EUA, 1985), longa-metragem dirigido por George Cosmatos e estrelado por Sylvester Stallone, sobre um veterano da Guerra do Vietnã (veja o termo neste glossário), John Rambo, que é recrutado por um coronel do exército americano para resgatar prisioneiros que continuam no Vietnã, uma década após a retirada dos EUA.

ROMERO, GEORGE diretor norte-americano de filmes de terror B, conhecido por ter produzido muitos filmes sobre zumbis, como "A Noite dos Mortos-Vivos" ("Night of the Living Dead", EUA, 1968) e "Madrugada dos Mortos" ("Dawn of the Dead", EUA/ITA, 1978). É possível que os títulos dos capítulos e o próprio título deste mangá sejam referência aos filmes de zumbis dirigidos por Romero, a maioria deles com a terminação "...of the dead" (do inglês, "dos mortos").

...-SAN do japonês, "senhor", "senhora", "senhorita". Tratamento respeitoso, usado também quando não se tem intimidade.

SAT sigla de "Special Assault Team", do inglês, "Equipe Especial de Ataque" ou "Força Especial da Polícia da Província", um tipo de unidade policial semelhante ao BOPE (RJ), GATE (SP), GOE (SP), TIGRE (PR) ou mesmo á SWAT norte-americana. Trata-se de unidade policial, não faz parte das Forças Armadas.

SEMPAI do japonês, "veterano". Quando usado junto com o nome, indica a aceitação de uma hierarquia.

SENSEI professor(a) ou mestre(a). Maneira de se referir a alguém demonstrando que a reconhece como autoridade em um assunto.

SHOUJI GATOU autor e roteirista japonês nascido em Shiga, em 1971. Seu trabalho mais famoso é "Full Metal Panic!" (veja nota neste glossário). Trabalhou também como roteirista nos animês "Suzumiya Haruhi no Yuutsu" e "Lucky Star" (veja notas neste glossário). O sobrenome "Gatou" também pode ser adaptado como "Gato" ou "Gatoh".

SOUJUTSU do japonês, "técnica de lança", referente á arte marcial com lança.

SUZUMIYA HARUHI NO YUUTSU do japonês, "A Melancolia de Haruhi Suzumiya", mangá e animê baseados na série de "light novels" de Nagaru Tanigawa, "Suzumiya Haruhi". A história gira em torno de Haruhi, uma

colegial que tem o poder de, inconscientemente, alterar a realidade, e dos agentes de inúmeras organizações que são enviados para manter o mundo ao redor de Haruhi o mais normal possível, para que seus poderes não saiam de controle.

TERRA DOS MORTOS "Land of the Dead" (Canadá/EUA/França, 2005), longa-metragem de George Romero sobre uma cidade fortificada que resiste em um mundo já tomado por zumbis, as intrigas políticas que rondam a cidade e o terror causado pelos mortos-vivos, que parecem estar evoluindo.

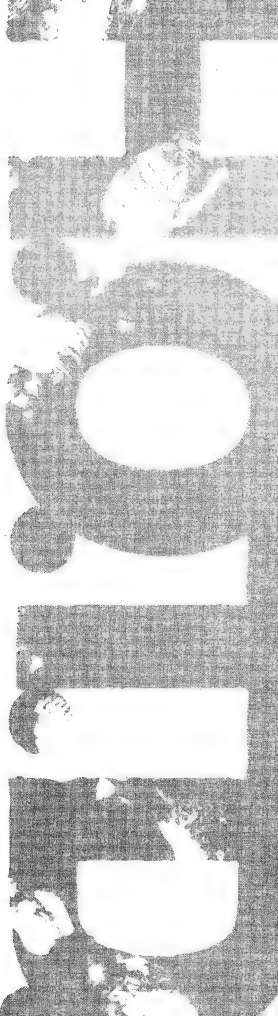
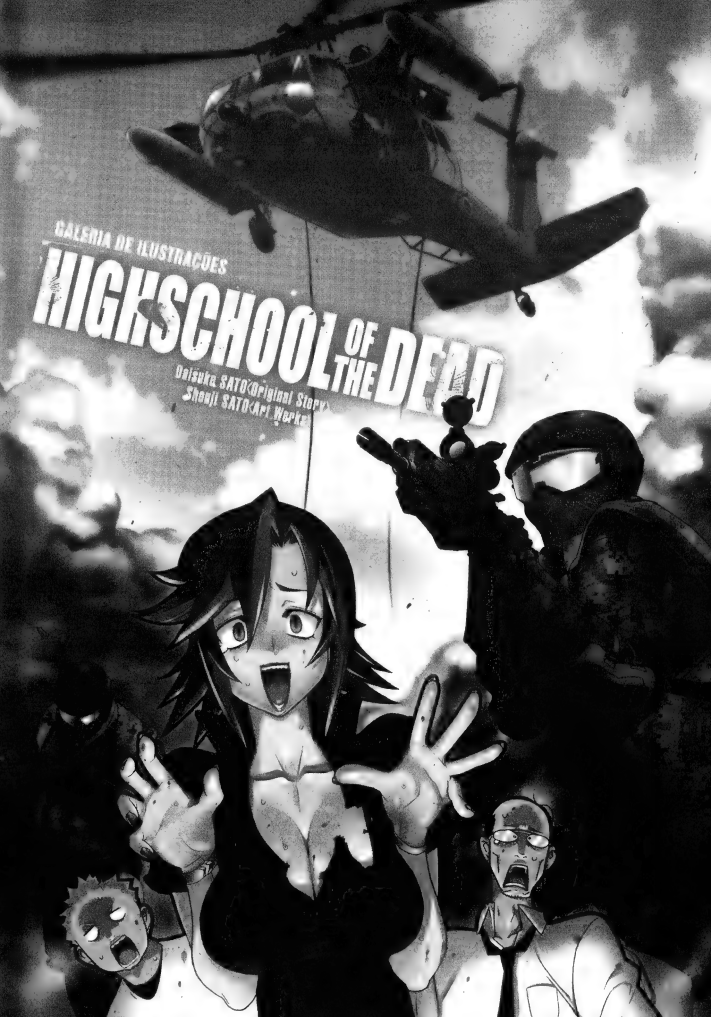
TODO MUNDO QUASE MORTO "Shaun of the Dead" (EUA/França/Inglaterra, 2003), comédia em longa-metragem de Edgar Wright sobre um homem, Shaun, que decide reconquistar sua ex-namorada e provar para a mãe dela que não é um inútil, mas uma invasão zumbi acontece na pequena cidade em que vivem. Shaun não se deixa abater e continua atrás de seus objetivos, mesmo com os mortos-vivos atacando.

TOP GUN "Top Gun" (EUA, 1986), longa-metragem de Tony Scott, estrelado por Tom Cruise, sobre uma disputa entre pilotos e caças F-14 da Marinha dos EUA para ser o melhor da turma.

TRANSISTOR GLAMOUR gíria japonesa da década de 1960, refere-se a mulheres de estatura baixa e corpo bonito, por serem pequenas e bem-feitas, como um transistor (peça responsável pela miniaturização da eletrônica, capaz de transferir potência em um circuito analógico sem a necessidade de válvulas e outros implementos mecânicos).

ÚLTIMO HOMEM NA TERRA "The Last Man on Earth" (EUA/Itália, 1964), longa-metragem de Ubaldo Ragona, estrelado por Vincent Price. É baseado no romance "I Am Legend", escrito em 1954 por Richard Matheson, sobre o último homem sobrevivente na Terra após uma estranha doença transformar todos os humanos em mortos-vivos.

V.A.N.T. Veículo Aéreo Não Tripulado (ou, em inglês, "U.A.V.", "Unmanned Aerial Vehicle"), são aeronaves de reconhecimento, controladas á distância ou por computador, usadas por muitas forças aéreas do mundo.

VIETNÃ país da Indochina, no sul da Ásia. Foi colônia da França desde 1859, mas foi tomado pelo Japão durante a Segunda Guerra Mundial. Após o conflito, a França tentou retomar o controle, mas a guerra pela independência levou, em 1954, á divisão entre Vietnã do Norte (comunista) e do Sul (capitalista). Uma guerrilha comunista se formou no sul para tentar reunificar o país. Em 1961, temendo o avanço do comunismo na Ásia, os EUA interferiram, dando início á Guerra do Vietnã (veja termo neste glossário).

GALERIA DE ILUSTRAÇÕES
HIGHSCHOOL OF THE DEAD
Daisuke SATO<Original Story>
Shouji SATO<Art Works>

PLANET MARÇO 2011 checklist!

100% MORANGO #10 - de MIZUKI KAWASHITA
- ROMANCE / COMÉDIA – FORM. 13,7 X 20 CM – R$ 9,90
- 19 VOL., COMPLETO – 192 PÁGINAS – MENSAL

ASTRAL PROJECT #2 - de MARGINAL e SYUJI TAKEYA
- SUSPENSE / ADULTO – FORM. 13 X 18 CM – R$ 10,90
- 4 VOL., COMPLETO – 232 PÁGINAS – BIMESTR.

BERSERK #66 - de KENTARO MIURA
- TERROR / ADULTO – FORM. 13 X 18 CM – R$ 5,90
- 76 VOL., CONTINUA – 120 PÁGINAS – BIMESTR.

BLACK BIRD #6 - de KANOKO SAKURAKOUJI
- ROMANCE / FANTASIA – FORM. 13,7 X 20 CM – R$ 9,90
- 11 VOL., CONTINUA – 192 PÁGINAS – BIMESTR.

COLÉGIO OURAN HOST CLUB #16 - de BISCO HATORI
- COMÉDIA / ROMANCE – FORM. 11,4 X 17,7 CM – R$ 9,90
- 17 VOL., CONTINUA – 192 PÁGINAS – BIMESTR.

CONTOS DE AMOR PARA VOCÊ #2 - de AYUMI SHIINA
- ROMANCE / FANTASIA – FORM. 13,7 X 20 CM – R$ 9,90
- 2 VOL., COMPLETO – 168 PÁGINAS – BIMESTR.

ELFEN LIED #11 - de LYNN OKAMOTO
- TERROR / ADULTO – FORM. 13,7 X 20 CM – R$ 9,90
- 12 VOL., COMPLETO – 240 PÁGINAS – MENSAL

GENTLEMEN'S ALLIANCE CROSS #4 - de ARINA TANEMURA
- COMÉDIA / ROMANCE – FORM. 13,7 X 20 CM – R$ 9,90
- 11 VOL., COMPLETO – 176 PÁGINAS – BIMESTR.

HIGHSCHOOL OF THE DEAD #6 - de DAISUKE SATO e SHOUJI SATO
- AVENTURA / TERROR – FORM. 13 X 18 CM – R$ 9,90
- 6 VOL., CONTINUA – 176 PÁGINAS – BIMESTR.

HOMUNCULUS #12 - de HIDEO YAMAMOTO
- SUSPENSE / ADULTO – FORM. 13,7 X 20 CM – R$ 10,90
- 12 VOL., CONTINUA – 224 PÁGINAS – BIMESTR.

KEKKAISHI #9 - de YELLOW TANABE
- AVENTURA / FANTASIA – FORM. 13,7 X 20 CM – R$ 9,90
- 28 VOL., CONTINUA – 200 PÁGINAS – MENSAL

NARUTO #47 - de MASASHI KISHIMOTO
- AVENTURA / FANTASIA – FORM. 13,7 X 20 CM – R$ 9,90
- 50 VOL., CONTINUA – 192 PÁGINAS – MENSAL

NARUTO POCKET #10 - de MASASHI KISHIMOTO
- AVENTURA / FANTASIA – FORM. 11,4 X 17,7 CM – R$ 8,50
- 50 VOL., CONTINUA – 184 PÁGINAS – MENSAL

SUGAR SUGAR RUNE #4 - de MOYOCO ANNO
- AVENTURA / COMÉDIA – FORM. 13,7 X 20 CM – R$ 9,90
- 7 VOL., COMPLETO – 176 PÁGINAS – BIMESTR.

TRINITY BLOOD #12 - de KIYO KYUJYO e SUNAO YOSHIDA
- TERROR / AVENTURA – FORM. 13 X 18 CM – R$ 9,90
- 13 VOL., CONTINUA – 176 PÁGINAS – BIMESTR.

VAMPIRE KNIGHT #12 - de MATSURI HINO
- AVENTURA / FANTASIA – FORM. 11,4 X 17,7 CM – R$ 9,90
- 12 VOL., CONTINUA – 192 PÁGINAS – BIMESTR.

Visite: www.paninicomics.com.br

PANINI GROUP
Diretor de Publicações: Marco M. Lupoi
Coordenadora de Publicações: Montserrat Samon
PANINI BRASIL LTDA. Diretor Presidente: José Eduardo Martins / Diretor-Administrativo e Financeiro: Roberto Augusto Bezerra / Diretor Comercial e Marketing: Márcia Borgas
Gerente de Publicações: Érico Rodrigo Maioli Rosa / Coordenador de Marketing: Marcelo Adriano da Silva / Analista de Marketing: Catharine Paulossi / Consultor de Assinaturas: Rogério Onuma
Diretor de Operações e Editorial: Ivam Ataíde Faria.
PRODUÇÃO EDITORIAL MYTHOS EDITORA LTDA.
Diretores: Dorival Vitor Lopes e Helcio de Carvalho
REDAÇÃO Editor-Chefe: Helcio de Carvalho / Editora Sênior: Liza Keiko
Editora: Beth Kodama / Tradutor: Alexis Tadayoshi / Revisora: Fati Gomes / Assistentes Editoriais: Arion Wu, Débora Kamogawa, Diego Rodeguero, Felippe Barbieri e Gabriela Kato / Arte: Altuir Sampaio, Caio Lopes, Denise Araujo, Joel Dias, Júlio Nogueira, Marcos da Silva, Maurício Wallace, Thiago Nara / Coordenador de Produção: Ailton Alípio / Assistente de Produção: Silvia Lucena.
IMPRESSÃO Gráfica Cunha Facchini Ltda.
DISTRIBUIDOR NACIONAL FC Distribuidora S.A.
R.Teodoro da Silva, 907, CEP 20563-900, RJ-RJ, T:(21) 2195-3200.
PANINI BRASIL LTDA. ADMINISTRAÇÃO
Al. Caiapós, 425, Centro Empresarial Tamboré, CEP 06460-090, Barueri-SP
PUBLICIDADE: Rifs Comunicação: Iracema Vieira (comercial rifs.com.br)
site: www.publipanini.com.br / T: (11) 3062-0961 ou 3088-6738
ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO: Litera (imprensa.panini litera.com.br)
CORRESPONDÊNCIA: e-mail da redação: manga panini.com.br
ou Av. Diógenes Ribeiro de Lima, 753, CEP 05458-001, SP-SP
NÚMEROS ANTERIORES: atendimento.cliente panini.com.br
T: (11) 4133-0199 ou Fax: (11) 4133-0190
HIGHSCHOOL OF THE DEAD é uma publicação da Panini Brasil Ltda.
LANÇAMENTO: março / 2011
530401103006

Este mangá é publicado no sentido oriental de leitura.

Pra ler, siga o diagrama abaixo.

Boa diversão!

HOTD
6
HIGHSCHOOL OF THE DEAD
6
história: DAISUKE SATO
arte: SHOUJI SATO
panini comics
PLANET manga
50 PANINI
R$9,90
HIGHSCHOOL OF THE DEAD 6
DAISUKE SATO
SHOUJI SATO

HIGHSCH THE DEAD
Katana Shoujuu Kanemasa Murata-to

Act.25 Duty and DEAD
PFFF...
PERCEBEU O QUÊ?
"PERCEBI QUE IDADE NÃO QUER DIZER NADA NESTA SITUAÇÃO!"
FUP!
FUP!
POR AQUI!
ZAH!

ATO 25. O DEVER E OS MORTOS

ACT.25 Duty and DEAD

TAP!

EIS O VERDADEIRO CÓDIGO DE HONRA DE UM HOMEM!

VOCÊ QUER DIZER "O ESPÍRITO DE EQUIPE" DE TODOS, NÉ?!

TAP!

TAP!

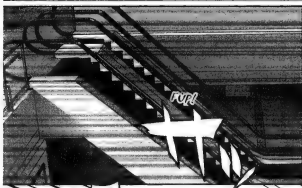
DASH!

(*) FOGOS DE ARTIFÍCIO

TAP!

VOCÊS NÃO IAM FUGIR SOZINHOS?!

E VAMOS! MAS, ANTES DE IR EMBORA...

TAP!

WU...
WU...
AAA...
あ
ZRR
THUNC
PARECE QUE É FIM DE JOGO, GALERA!!
NÃO, SE APERTAR O RESET!
TAP!
TAP!
TAP!
TAP!

THUD!
IRGH...!
CREC!
UOH!
TDUM
GROAH!

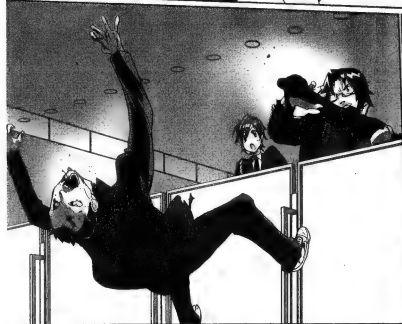
NÃÃÃO!!
DASH!
POW!!!

TOF!
HE, HE...
HE, HE!
おおお
WOO...!
!!
HÁÁÁ!!

THUD!!
COMO É HORRÍVEL SE ACOS-TUMAR COM ISSO!
FIQUE TRAN-QUILA ...

ZAAASH!
VOCÊ AINDA NÃO SE ACOS-TUMOU...
...TANTO QUANTO EU!

ESCUTA... ME DIZ UMA COISA...
O QUÊ?
HU, HU!
HU, HU, HU!
ZAH...!
AFINAL, QUEM SÃO VOCÊS?
AH!
BOM...

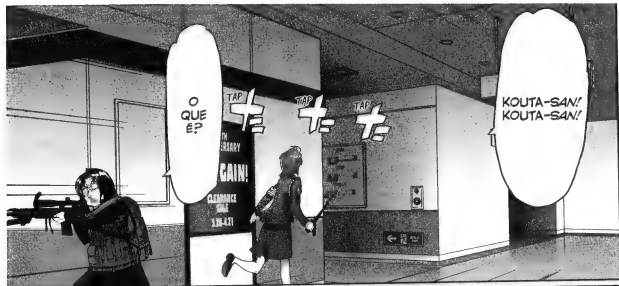
NEM EU SEI DIREITO.
HÁ, HÁ...
はぁ
ARGH ...!!
ESTÃO VINDO DE LÁ TAMBÉM!
VOU ATIRAR, POSSO?!
AI, AI, AI...
AAAH...!
NÃO! NÃO! ESPERE UM POUCO! AINDA NÃO!!
TCHAC!

QUE É, SEU BALOFO?! SE VAI VIR COM LADAINHA, VENHA PREPARADO, PORQUE EU TAMBÉM SEI BRIGAR, HEIN?!
TADAM!
IIIRGH!
V-VOCÊ ESTÁ A MAIS DE CINQUENTA METROS DO ALVO! SEM TREINAMENTO, NÃO CONSEGUIRIA ACERTAR NEM SE USASSE UMA ARMA COM SUPORTE! ALÉM DISSO...
O QUE MAIS ...?
NOSSO LÍDER AINDA NÃO DEU ORDEM DE ABRIR FOGO!!
HMM...
POF
FOI MAL! DESCULPA!!
NÃO. VOCÊ TÁ CERTA.
A SAYA NÃO TEM CULPA. FOI BOM ELA TÊ-LOS PERCEBIDO. EU É QUE DEVERIA ESTAR PRESTANDO ATENÇÃO, MAS NÃO VI.
....

BONITO VOCÊ FALAR ISSO AGORA, QUE NEM O HERÓI DA HISTÓRIA, MAS...
?
おおお
OOO...
おお
WOOOO...
..."ELES" ESTÃO VINDO.
XI...
E AGORA?

TAKA-SHI!
ZAH!
ALGUMA MUDANÇA DE PLANO?
E QUE PARTE DO PLANO NÃO MUDOU ATÉ AGORA?!
HIRANO E A POLICIAL VÃO JUNTOS ATÉ A ESCADA DE EMERGÊNCIA PRA ABRIR CAMINHO ATÉ A SAÍDA!
REI E SAYA, DEEM COBERTURA PRA DOUTORA SHIZUKA E PRA ALICE-CHAN!
SAEKO-SAN, FIQUE NA MINHA RETAGUARDA!

ONII-CHAN!
HM?
POSSO LEVAR A BICICLE-TA?
PODE!
VALEU!!
OBA!!
VUP
VUP
E... E A GENTE? COMO FICA?!
CLANCH
......
VOCÊS NÃO SÃO DA MINHA CONTA.

QUÊ?!
COMO ASSIM, NÃO É DA SUA CONTA?!
TEM GENTE FERIDA AQUI!
OK!!
GUH!
NÃO SE PREOCUPEM, ELE VAI VIVER!!
DECIDAM SOZINHOS SE VOCÊS QUEREM ESCAPAR DAQUI COM A GENTE OU SE VÃO SE ISOLAR NA LAJE DO PRÉDIO.
E SEJAM RÁPIDOS!
QUE ABSURDO! QUANTA NEGLIGÊNCIA!
GRR!
QUERIA VER SEUS PAIS SE SOUBESSEM O QUE ESTÃO FAZENDO!
E SÃO EXATAMENTE ELES QUEM ESTAMOS PROCURANDO.

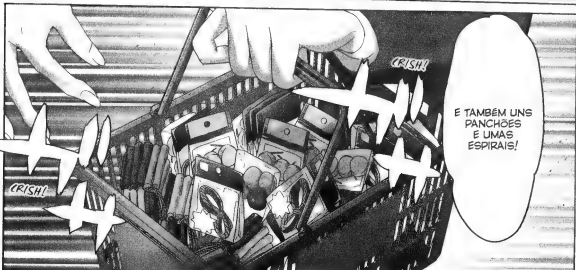
ALÉM DISSO...
...NÓS SOMOS SÓ ESTUDANTES DE COLEGIAL, NÃO NOTA-RAM?
EU VOU CAIR FORA.
TADAM
FICAR AQUI NÃO VAI DAR EM NADA!
QUE É?! VAI FUGIR TAMBÉM, É?!
NÃO QUERO INTERFERIR NA LIBERDADE DE ESCOLHA DE CADA UM...
...MAS É MELHOR SE APRESSAREM... POIS "ELES" ESTÃO VINDO.

KOUTA-SAN! KOUTA-SAN!
TAP TAP TAP
O QUE É?
AGORA ASAMI ENTENDEU.
TCHAC
TUDO FICOU CLARO PARA A ASAMI!
GIRC...
GIRRRC
DO QUE ESTÁ FALANDO?
VAP!

OOO...
C...
CA-RAMBA!
WOOOO...
DE BICICLETA, NÃO VAI DAR PRA PASSAR POR TANTOS "DELES".
SE NÃO ARRANJARMOS ALGUMA COISA PRA DESVIAR A ATENÇÃO...
...SEM CHANCE.

EU PODERIA FICAR AQUI PRA DAR COBERTURA, MAS...
AAA...
WUUU...
OAAA...
AH!
ESPERE AQUI, POR FAVOR!
DASH!
HÃ?
OK, MAS...

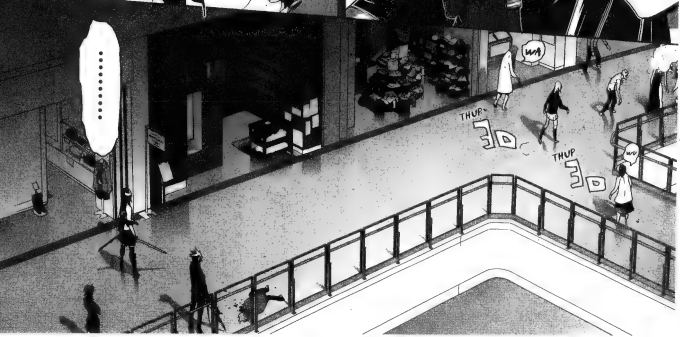
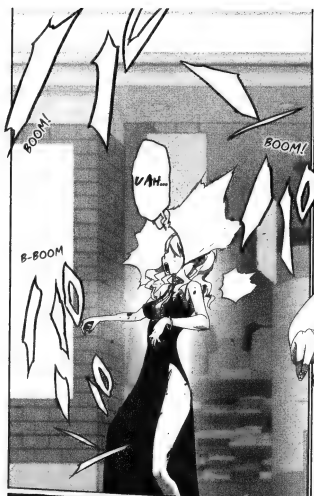
たたたた
TAP
TAP
TAP
TAP
EI! O QUE VOCÊ TÁ FAZENDO AQUI?!
O QUE HOUVE?!
スタ～ッ
TAP! TAP!
ESTOU INDO PEGAR UMA COISA DE QUE VAMOS PRECISAR! ME DEEM COBERTURA!
DASH
EU VOU COM ELA!
VALEU!

AH!
ACHEI! É AQUI!
DO QUE A GENTE VAI PRECISAR?
(*) FOGOS DE ARTIFÍCIO

ERR... ESTES COLORIDOS NÃO ADIANTAM. TEM QUE SER AQUELES QUE ESTOURAM DEPOIS DE JOGADOS NO CHÃO.
FUP!
FUP!
PASH
COMO É QUE CHAMA AQUILO, MESMO? ERR...
VOCÊ QUER DIZER "ES-TALINHO"?
OH! ISSO MESMO!
AQUI!

AH...!!
PRA QUE TUDO ISSO...?
TOMA!
DÊ ISTO À ALICE-CHAN!
TRIC
TRIC
NÃO É MELHOR A GENTE TESTAR ANTES?!
AAA...
WAA...
WUU...
TEM RAZÃO.
VOCÊ TEM UM ISQUEIRO AÍ?
COMO ASSIM?!
EU NÃO FUMO!! SOU MENOR DE IDADE!!
LEMBRA?!

AH, É MESMO. ENTÃO... ERR...
TAP
TAP
TAP
AH!
ACHEI ISQUEIROS...
TAP!
TAP!
VASH!
O QUE PENSA QUE ESTÁ FAZEN-DO?!
POH
FUMAR EM LOCAL PÚBLICO...

...É PROIBIDO POR LEI!!
VAP!
BLAT!..
BLAT!

POF...!
BOOM!
BOOM!
UAH...
B-BOOM
あ
WUAA...
WUUU...
......
WA
THUP
THUP
WU

DEU CERTO!!
OOOH!
SIM! É ÓBVIO, NÉ?! EU TINHA QUE TER PENSADO NISSO ANTES!!
POR QUÊ, SAYA-CHAN?
E EU, QUE TÔ ME SENTINDO MERA PAISAGEM NESTE CAPÍTULO...?
PORQUE EU SOU UM GÊNIO!
GRRRR!
WAAAH!
ALICE-CHAN, PEGUE AQUI!
O QUE É ISSO?
VEM, EU TE MOSTRO!!
PESSOAL!

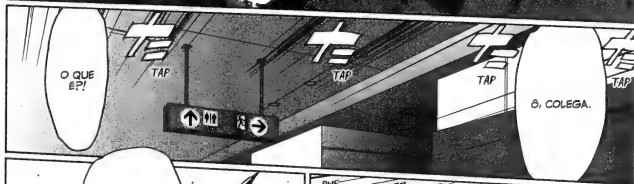
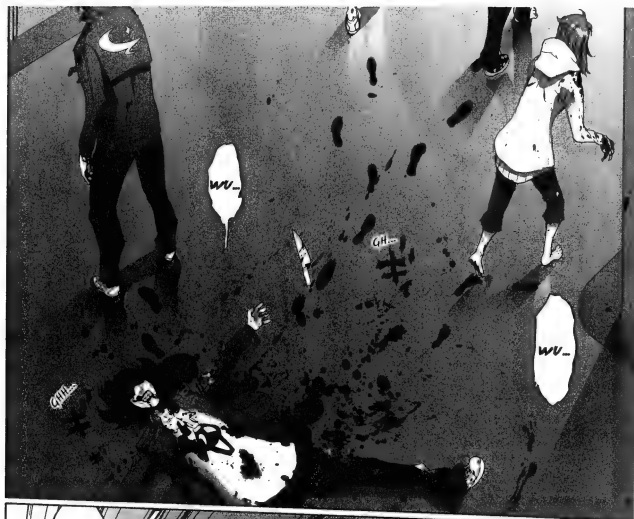
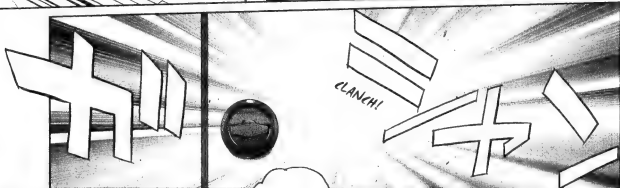
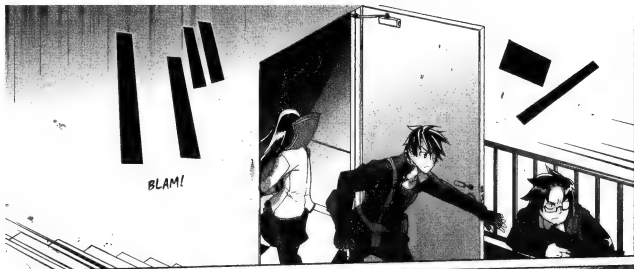
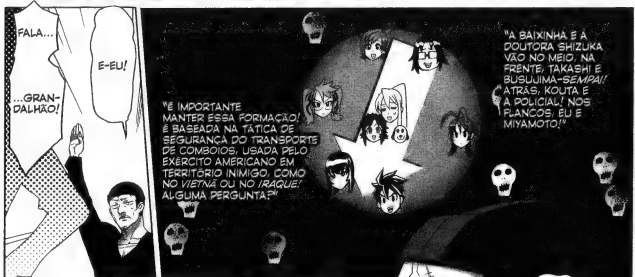
ESTÃO VOLTANDO!!
WOOO...
お
NÓS VAMOS SAIR PELA ESCADA DE EMERGÊNCIA!!
WOOO...
お
お
OOO...
REI!!
VAP!
MAS... ESPERA AÍ!
ASSIM, DE REPENTE?!
HE, HE! VAMOS MORRER... VAMOS TODOS MORRER!

E-E-ESSES JOVENS DE HOJE EM DIA...!!
NÃO DÁ PARA CONFIAR NESSA GENTE, NÃO!
EU VOU PARA A LAJE!
VAP!
E VOCÊ?!
E...
EU...
GRAB!
IRGH!
GWAAAAH!
CROC!
CRAC!
CREC!
IH...
IH!
WOAAA...
GLUP!
IRRRGH!
NÃO!
NÃO QUERO!
NÃO QUERO VIRAR COMIDA DE MONSTRO!

E-EI!
EI!
VOLTE AQUI!!
IRRRGH...
RIDÍCULO!
ISSO NÃO PODE SER VERDADE!
É UM ABSURDO!
CADÁVERES ANDANDO E COMENDO GENTE? QUE PALHAÇADA!
WOOOO...
EU NÃO ADMITO! NÃO ADMITO, OUVIRAM?!
VOOH!
NÃO PODE ESTAR ACONTECENDO!
THUM
GWAAAAH...

HE, HE!!
ISSO! É ASSIM QUE TEM QUE SER!!
SE TEM CADÁVERES ANDANDO, TEM QUE TER CENA DE MASSACRE TAMBÉM!
はははは
HÁ! HÁ! HÁ!
VUP
VUP
WOAAH!
THUD
は
HÁ!
は
HÁ!
AAH!
GWAH...
THUNC

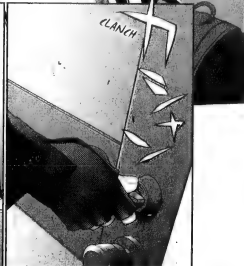
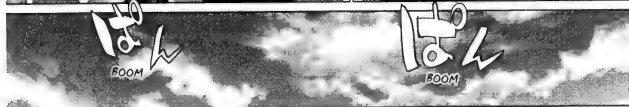
WU...
GH...
WU...
GHH...
Ô, COLEGA.
TAP
TAP
TAP
TAP
O QUE É?!
SE CONSEGUIREM FALAR COM ALGUÉM...
TAP
TAP
TAP
TAP
PUF
PUF
FIQUE TRANQUILO. VAMOS DIZER QUE ESTÃO AQUI. SE CONSEGUIRMOS SOBREVIVER, CLARO.

BLAM!
CLANCH!
NÃO QUEREM MESMO VIR COM A GEN-TE...?
TAP TAP
ESSA COISA DE DESAFIOS RADICAIS NÃO É COMIGO.
ATÉ MAIS!!
HE, HE!
BOA SORTE!!

......
NÃO OS ABANDONAMOS.
ELES ESCOLHERAM ISSO!
SAYA.
DÁ PRA ESCAPAR, SIM!
"A BAIXINHA E A DOUTORA SHIZUKA VÃO NO MEIO. NA FRENTE, TAKASHI E BUSUJIMA-*SEMPAI*! ATRÁS, KOUTA E A POLICIAL! NOS FLANCOS, EU E MIYAMOTO!"
"É IMPORTANTE MANTER ESSA FORMAÇÃO! É BASEADA NA TÁTICA DE SEGURANÇA DO TRANSPORTE DE COMBOIOS, USADA PELO EXÉRCITO AMERICANO EM TERRITÓRIO INIMIGO, COMO NO *VIETNÃ* OU NO *IRAQUE*! ALGUMA PERGUNTA?"
E-EU!
FALA...
...GRANDALHÃO!
E SE AQUELES COMEDORES DE GENTE VIEREM PRA CIMA DA GENTE?
E NÃO SOU TÃO GRANDE ASSIM.
USAREMOS OS ESTALINHOS E BOMBINHAS PRA AFASTÁ-LOS!

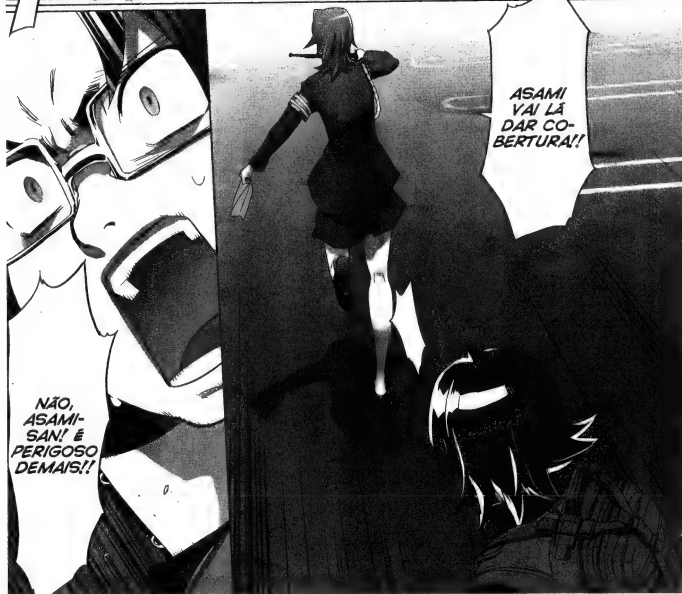
OK!
DASH!
DOUTORA, ME PASSA A BICICLETA!
HÃ...?
PUF PUF
WOAAA...
CLANCH

ZAAAAP
Z-ZAH!
VAP!
TRRRUM
GUH...
B-B-BOOM!

OOOH!
HMM... PENA QUE A IDEIA NÃO FOI MINHA...
TADAM!
BOOM
BOOM
BOOM
B-BOOM
TOMA-RA...
QUE FUNCIONE!

たすけて
SOLOOORRO...
HÃ?
AH...!!
お
WOAAA...
お
WOAAA...
BLAM
BLAM
BLAM
ME AJU-DEM! POR FAVOR!
EU PEÇO PER-DÃO!
ME DES-CUL-PEM!

BUÁÁÁ...!
QUEM ABRIU A PORTA DE EMERGÊNCIA FOI AQUELE CARA, NÉ?
SÓ PODE TER SIDO ELE.
TÁ CERTO...
ZAH
VOU LÁ DAR UMA MÃO PRO CUZÃO...
......
QUE É?!
É QUE ISSO NÃO PARECE DO SEU FEITIO...
HM!
PRA VOCÊ VER QUE NEM SÓ DE TESÃO POR MÉDICAS GOSTOSAS VIVE UM ADULTO.
!

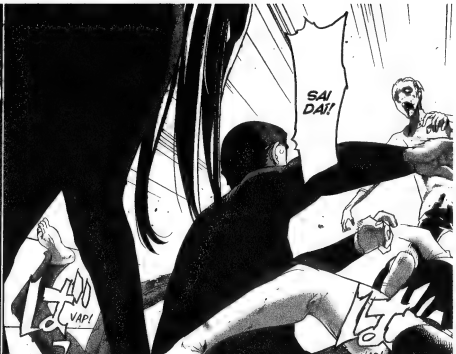
CUIDADO, TIO!
HE!
QUE "TIO", O QUÊ?!
DASH!
PREFIRO QUE ME CHAME DE "ONII-CHAN"!
POW!
BRUM!
BLAM!
E AGORA?
MAIS "DELES" NA DIREÇÃO DAS CINCO HORAS, A CERCA DE 200 METROS!
E SE APROXIMANDO!!

E SE A GENTE JOGAR TODOS OS ESTALINHOS "NELES"?!
HM!
DASH
ASAMI VAI LÁ DAR CO-BERTURA!!
NÃO, ASAMI-SAN! É PERIGOSO DEMAIS!!

MAS ASAMI...
QUER DIZER...!
ESTA OFICIAL É DA POLÍCIA!!
JÁ DES-CONFIAVA, MAS AGORA... TENHO CERTEZA! NUNCA VOU DEIXAR DE CUMPRIR MEU DEVER!!
KO-MURO!
NÃO!
FIQUE AQUI!
KO-MURO!!

NÃO TÔ DIZENDO ISSO PORQUE QUERO! A GENTE JÁ DEIXOU OUTROS PRA TRÁS! PRA SOBRE-VIVER!!
E É ASSIM QUE É A COISA AGORA!!
SOCORRO! ME AJUDEM!!
UAAAAH!
PARA DE CHORAR!! DEIXA DE SER BOIOLA E LUTE!!
POW!
WOAAA...
MALDITOS !!

!?
B-BOOM!
VALEU, GUARDINHA!
O CORRETO É "OFICIAL"!
AH, TÁ...
TAP!
FOI MAL!!
VOCÊ AÍ! DESÇA DESTE LADO, RÁPIDO!
POW!!

ZUP!
UAH!
IRGH!
TOF!
......
MERDA!! TEM MAIS BOMBI-NHAS AÍ?!
JÁ USEI TODAS!!
POW!
TSC...!
THUM
BRUM
WOOOO...

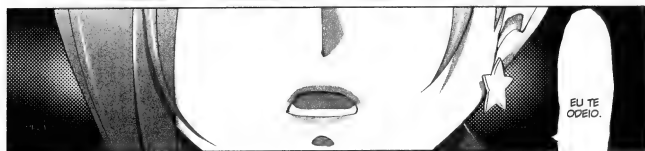
SAI DAÍ!
VAP!
VAP!
GOAH!
GWAAAH...
NHAC!
AAAAH!!
NÃO!
ISSO, NÃO!!

BANG!!
AGORA, FUJA!
WOAAAA...
CAI FORA! SE VIRA!
M-MAS, EU...
IIIRGH...
TRATE DE SUMIR DAQUI, SEU MOLEQUE FILHO DA PUTA!!
...NÃO CON-SIGO...

UH...
UH...
UAAAAAAH
SHIMA-DA-SAN...
THUP...
CREC!
CRAC!
THMM

IRGH...
BANG
NÃO!!
BANG
BANG
BANG
AAAAH!!
CLICK!

WOOOSH...
KOU-
TA...
...SAN...
SNIF...!
NÃO POSSO DEIXAR A ASAMI-SAN PRA TRÁS!
NÃO É ISSO! TENTE ENTENDER!!

KOUTA-
SAN!!

EU TE
ODEIO.

NEM UM POUCO!
EU NÃO GOSTO NEM UM POUQUINHO DE VOCÊ, ESTÁ ME OUVINDO?!
EU TE DETESTO! NÃO GOSTO DE VOCÊ! NUNCA GOSTEI!
AH!
ASAMI-SAN!
ELA JÁ DEU TIROS E, GRITANDO DAQUELE JEITO, VAI ATRAIR TODOS...!
ELA SABE DISSO!

É DE PROPÓ-SITO!
......
MAS POR QUÊ?!
PORQUE NÓS SOMOS CRIANÇAS...
...E ELA É UMA ADULTA.
A... ADULTA?
ELA TÁ FAZENDO ISSO DE PROPÓSITO PRA AJUDAR A GENTE A ESCAPAR!
MAS ELA É SÓ DOIS ANOS MAIS VELHA DO QUE A GENTE...!

WOOOSH
WOOOO...
POR ISSO...

...POR FAVOR!! EU TE PEÇO!!
NÃO DEIXE ...
NÃO DEIXE...
...A ASAMI...
...VIRAR UM MONS-TRO!!

GOOO...
OOH...
VOCÊ ME ENTENDEU, NÉ, KOUTA-SAN...?
EU GOSTO DE VOCÊ.

RIFLE 7
AR-1
US 6
EU SEI.
EU EN-TENDI...
...ASAMI-SAN.
VOL.6&ACT.25 END.
to be continued VOL.7 & ACT.26
"The DEAD Badge of Coward"
BANG...!